MARVEL'S AVENGERS TOPLANMAYIN!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2020/10 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 156 • ISSN: 1307-8933

PLAYSTATION 5 VE XBOX SERIES X|S

- NE KADARA SATILACAK?
- HANGİ OYUNLAR ÇIKACAK?
- HANGİSİNİ ALMALI?

DAHA FAZLASI

CRUSADER KINGS III
NBA 2K21
WASTELAND 3
MAFIA *DEFINITIVE ED.*
HADES





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HAYALLER VE HAYATLAR

Lüks yaşam ve stil derginiz Oyungezer'e hoş geldiniz! Ne lüksü, hangi stil demeyin… Artık pahalı zevklerin insanlarıyız. Sadece kapakta ismi geçen cihaz ve oyunların etiketlerini toplasanız bile on binlerce lira ediyor, kolay mı? Değil. Eylül başında yeni nesil konsolları kapak yapmaya karar verdiğimizde hâlâ azıcık eğlenmek, hayattaki saçmalıklardan uzak kalabilmek için oyun oynadığımızı sanıyorduk ama şu an sadece evdeki hesabı çarşıya uydurmaya çalışıyoruz. Hangi oyun hangi konsola çıksa süper olur diye hayaller kuruyorduk, şimdi hangisini ne zaman kaç taksitle nereden alabiliriz, ona bakıyoruz… Neyse ki Türkiye'de yaşayanlarımız bu zorluk seviyesine aşina, eninde sonunda bir yolunu bulup bu bölümü de geçeceğiz.

Oyungezer olarak iki aydır deneyip geçemediğimiz bir bölüm daha var. Dergiyi yeniden basılı hale getirmek… Bu ay artık hazır gibiydik ama matbaayla, kargoyla, dağıtım noktalarıyla konuştuğumuz rakamlar her gün döviz kuruyla eş zamanlı değiştiği için orada da bir türlü evdeki hesapla çarşı birbirini tutmuyor. Derginin maliyetini çıkarması için üstüne öyle bir fiyat yapıştırmak gerekiyor ki açıkçası ne içimize sindirebiliyoruz, ne cesaret edebiliyoruz. Bugün kurtarsa iki ay sonra ne olacağı belli değil, tekrar mı zam yapacağız? O yüzden şimdilik beklemeye devam.

Lüks yaşam ve stil dergisi demişim, pardon… Ekim Oyungezer'ine, hayallerle hayatların kavgasına hoş geldiniz :)

Selam OGZ

forum, e... facebook...



İrlanda kralıyım. Diplomasi yeteneklerim o kadar ileri ki savaşta olduğum İskoç kralı bile seviyor beni, "ya savaştayız mavaştayız ama iyidir kerata ya" modunda. Aslanlar gibi de bir oğlum var, benden sonra ülkeyi süper idare edeceğine eminim. Ama bir anda, durduk yere oğlum öldü, benim kral da bunun üzerine aşırı strese girdi, "hadi sen git şu geneleve biraz stres at" dedim, oradan mantar kaptı, birkaç hafta sonra o da öldü. Koskoca krallık 11 yaşındaki oğluma kaldı. Sonrasını tahmin edersiniz, bütün vasallarım atar yapmaya başladı, güzelim ülke paramparça oldu vs. Sevdim ya ben bu Crusader Kings işini :)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ONUR KAYA

Sayfalarımızda impostor bulunmamaktadır (bildiğimiz kadarıyla).

Yaz esintisi

Selam OGZ, uzun zamandır sadık bir okuyucunuzum. Size mesaj yazmak gibi bir düşünce hiç aklımda yoktu, bir anda nereden estiyse her şeyin bir ilki vardır diyerek PC başına oturdum. Umarım fena bir mektup çıkarmam. Çıkarırsam da şimdiden kusura bakmayın diyerek sorularıma geçeyim.

1. Türkiye oyun sektöründe dev satın alma haberleri ardı ardına geliyor ve bizim gibi yıllardır oyun sektörünü takip eden kişilerin bile bu dev satışları gerçekleştiren bazı markaları ilk defa duyması beni şaşırtıyor. Tamam mobil camiayla ilişkimiz az olabilir ama yine de bana tuhaf geliyor. Türkiye'de sektördeki insanlarla röportajları vb. içeriklerle bu insanlardan ve markalardan haberdar olmamıza vesile olmayı düşünür müsünüz? Örneğin ben, Oddmar'ın yapımcılarının yeni projeleri ve gelecek planları neler çok merak ediyorum.

2. Microsoft'un Türkiye'de ne yapmaya çalıştığını anlamayan bir tek ben miyim? Tam Sony'ye karşılık vermeye başladılar, yerel piyasada rekabet ateşlenecek derken birden (kulaktan dolma bilgi yanlış olabilir) yönetim değişti. Her şey başa döndü. Forza ve Gears 5'ten sonra yerel fiyat ve Türkçe desteğini kesiverdiler. Minecraft Dungeons bile Türkçe çıkarılmadı ki Türkiye'de ne kadar büyük bir Minecraft kitlesi olduğunu biliyoruz. Ne olduğunu biliyorsanız bizi de aydınlatın lütfen.



3. Türkçe demişken aklıma takılan bir soruyu daha sorayım. En çok bahsedilen şeylerden biri çevirinin ne kadar maliyetli olduğu, şirketlerin yanaşmadığı vb. sözler. Gerçekten bu konu ne kadar doğru ne kadar yanlış bilmiyorum, tek kişilik bağımsız oyunlar dil desteği verirken Microsoft'un Minecraft Dungeons'a dil desteği vermemesi maliyet olmaz gibi geliyor. En azından hedef kitlesi küçükler olan bu tarz oyunlara destek verseler ne güzel olur. Ben de Minecraft'tan biraz nefes alabilirim. Yoksa çocuklar yakamı bırakmıyor vallaha. Lafı çok uzattıysam kusuruma bakmayın. Kendinize dikkat etmeniz ve tedbirleri gevşetmemeniz

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

dileğiyle. Hepinizi selamlıyorum ve Serpil hanıma geçmiş olsun diliyorum. *- Bahadır Erdem*

Selamlar Bahadır. Demek yıllar boyunca yazdığım bütün "mesajlarınız bekleriz arkadaşlar", "iki satır da olsa yazıverin, mutlu edersiniz" falan filan gibi serzenişler bir kulağımdan girdi ötekinden çıktı diyorsun ha!? Vay be! :) Şaka yapıyorum tabii ama umarım bu şu anki serzenişim mesaj atmayan çoğunluğun yanından uçup gitmez yine! :)

1. Çok doğru diyorsun Bahadır. Hani Oddmar gibi istisnai oyunlara yer vermeye çalışıyoruz dergide ama Türk olsun yabancı olsun ne mobil oyunlara ne de mobil oyun stüdyolarına hak ettikleri kadar yer ayırmıyoruz. Bu yakın zamanda değişir mi? Söz vermeyeyim. Hani gönül ister mobil oyun dünyasına da, free 2 play oyun dünyasına da, hatta masaüstü oyunlar dünyasına da daha bol yer ayırabilelim ama birincisi sayfa sayımızı arttırmamız gerekir öyle bir durumda ki özellikle ileride basılıya döndüğümüzde bu maalesef büyük masraf olur, ikincisi de kadromuz buna uygun değil, çok mobil oyun oynayan, mobil oyun dünyasını sıkı takip eden insanlarımız pek var sayılmaz. Bir gün parayı kırarsak ve uygun insanlar bulursak neden olmasın diyorum ama çok da nefesini tutma derim.

Bir de mobil oyunlarda şöyle bir problem var; telefonlar oyunları ciddi ciddi kaldırmıyor. Daha doğrusu kaldırmamak da değil, çalıştırmıyor. Ben telefonumu sık yenilemiyorum, 2016'da aldım hâlâ kullanıyorum mesela. Ömer bir mobil oyun soruyor "yazar mısın?" diye, bakıyorum Android'in benim telefona çıkmayan bir güncellemesi gerekli çalıştırabilmek için. Bir PC alıp 6 sene kullanabilirsin, çok lazımsa yeni çıkan Windows'u yüklersin de telefon aldığında daha kısa sürede oyunları kasmak değil uyumlu olmadığı için direkt çalıştırmamaya başlıyor. Apple'da durum nasıldır bilemem tabii, Android konuşuyoruz. İlgili değilsek de iş icabı ilgilenelim, dergiye yazmak için oynayalım desek imkân yok. E oyun dergisi olarak incelemesini yapamadığımız mobil oyunların haberlerini yapmak saçma kalıyor haliyle. - Onur


Bob: İçi dışı bir insan.

2. Doğrusu Microsoft'un oyun politikasını değiştiren bir yönetim değişikliği olmadı bildiğim kadarıyla. Ama Türkçe desteği bir yana, yerel fiyat politikası aslında hâlâ var Microsoft'ta. Çok dengesiz ama. Minecraft Dungeons'ın örneğin fiyatı çok iyi. Bir diğer son dönem oyunu Gears Tactics'se Steam'de 92 TL gibi şahane bir fiyata satılırken Windows mağazasında 230 TL, Xbox mağazasında 470 TL. Anlamak mümkün değil. Zaten Xbox almayı düşünen biri için oyun satın almak çok tercih edilesi bir şey değil, Xbox'ı alan Game Pass için alıyor çoğunlukla, onun da abonelik ücreti gayet iyi.

Sadece Microsoft'un değil, çoğu firmanın ne yapmaya çalıştığını sizin kadar biz de anlayamıyoruz arkadaşlar. Türkiye içinde resmi kapasitede bulunanlarla genelde iletişim kurup kendilerine "ne haber?" diyebiliyoruz. Ancak kimisi Avrupa'da yaşayan, buraların da durumundan bihaber veya umursamaz görünen kodamanlara sormadan "hık" bile diyemiyor muhtemelen. Çünkü ülkenin durumuna göre özelleştirilmiş bir politika varsa bile, o politikayı tasarlayan burada olmadığı için bir gariplik söz konusu oluyor. - O

3. Türkiye dünyanın 18. büyük oyun pazarı ama diğer yandan İngilizce bilme oranı konusunda dünyanın 79. ülkesi. Bu tip istatistiklere de gerek yok, hepimiz etrafımızda sadece Türkçe desteğine sahip oyunları tercih eden büyük kitleyi görüyoruz. Yani lokalizasyon Türkiye gibi bir ülkede satışları doğrudan etkileyen bir şey ve özellikle Microsoft gibi bağımsız oyunlardan daha büyük satışlar hedefleyen firmalar için lokalizasyon olmazsa olmaz bir şey olmalı, maliyetini kat kat karşılar. Ben olmamasını büyük firmalardaki bürokrasi karmaşasına bağlıyorum. Hani bir lokalizasyon firması bağımsız bir firmaya gidip direkt konuyla ilgili kişiyle konuşup işi bağlayabilir ama büyük firmalarda ürün yöneticileri, yapımcılar, lokalizasyon yönetmenleri, şunlar bunlar derken bir işin olması için bin tane kişiden geçmesi gerekiyor. Bunlardan birisi bir projeye sıcak bakmazsa, veya atıyorum gelen bir maili bir kenara atıp yanıtlamazsa o iş olmayıveriyor

Videolarda Bu Ay


→ Oyunların açıklarını bulup her şeyi darmadağın eden The Spiffing Brit kanalını bilmiyorsanız çok şey kaçırıyorsunuz. Crusader Kings videoları özellikle süper: *tinyurl.com/ogz-156-brit*


→ Final Fantasy XVI'nın gerçek yapım hikâyesi: *tinyurl.com/ogz-156-ff*


→ Çünkü neden beyin mıncıklanması yaşamayalım: *tinyurl.com/ogz-156-beyin*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

belki de. Yoksa ne bileyim Surgeon Simulator 2'de Türkçe desteği varken The Legend of Zelda'da, Final Fantasy'de, Halo'da Türkçe desteği olmamasını nasıl açıklarsın ki?

Açıkçası maliyet meselelerini ben de idrak edemiyorum, yani seslendirme falan yapmaya "değmez" diyorlardır belki de, çeviri işi sadece oyunun içinin çevrilmesi değil ki? Tanıtım materyallerine bile özen gösterilmiyor bazen. Mesela PS Store'un hali perişan. Koskoca Sony kalkıp PS Store'daki rezalet kutu arkası çevirilerini düzelttirmiyor. Sonra bir bakmışsınız Okan Yalabık, Nathan Drake'e sesini vermiş. Alın işte büyük firmaların birbiriyle çelişen hal ve hareketlerine bir örnek. - O

Lafları uzun-kısa diye kategorize etmiyoruz, her türlüsüne kapımız açık :) Yine bekleriz.

Oh be!

Sonunda ya! Neydi o öyle sadece dijital çıkış yapmalar falan? Sonunda tekrar fiziksele geçebildik yahu! Buradan fiziksele geçtikleri için bütün OGZ yazar takımını tebrik ediyorum (eğer hâlâ fiziksele geçmediyseniz bu cümleler çok saçma olacak ama neyse). Size birkaç soru sorup hemen gideceğim, ilk mektuptaki gibi gevezelik yapmayacağım :):):)

1. Sizce en iyi MGS oyunu hangisi? Peace Walker'ı oynadım ve ağzım açık kaldı. Şimdi başka bir MGS oyunu arıyorum.

2. PC'de oynayabileceğim eski ama güzel oyunlar var mı?

3. Nintendo'nun alabileceğim ucuz bir el konsolu var mı? Pek eski olmasın ama.

Eh, bu yazıyı elimde görmek dileğiyle! - *Hazar Karadaş*

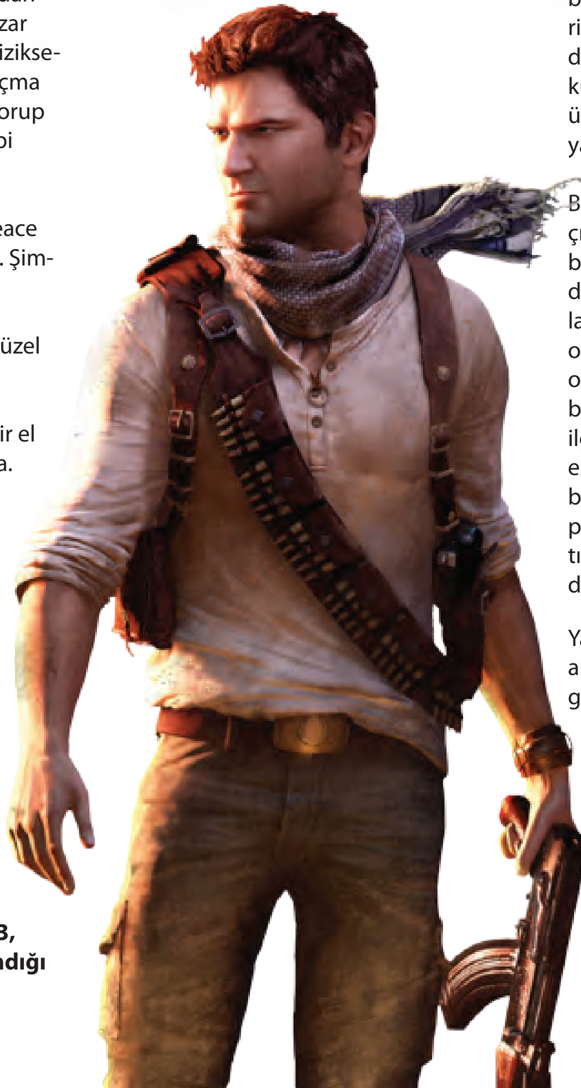
:(((Yazdığın her bir kelime adeta kurşun etkisi yarattı Hazar. Bu ay da olmadı basılı işi. Bir gün… İnşallah... Hayırlısıysa... Kısmetse...

1. Öyle bir şey yok :) Hepsi ayrı ayrı açılardan serinin en güzel oyunudur. Unutulmaz anlarla dolu olması diyorsak MGS1, derin ve kafa yakan bir hikâye diyorsak MGS2, sürükleyici ve duygusal bir hikâye diyorsak MGS3, bütün açık uçların birbirine bağlandığı muhteşem bir final diyorsak MGS4, aşırı sıkı bir oynanış ve yapay zekâ diyorsak da MGS5 serinin en iyi oyunudur. "Duygusal olarak en sevdiğim budur" da diyemiyorum, o da hep değişiyor :)

Hiç MGS oynamadım biliyor musun ya, ilk Kojima oyunum Death Stranding oldu. Atın beni dergiden... - O

2. PC'de oynayamayacağın eski ama güzel bir oyun yoktur yahu :) Aç mesela emülatörle bir MGS1 patlat, pişman olmazsın.

Eski ama güzel oyunları anca konsolda oynayamazsın. PC'de ancak yeni Windows sürümleriyle uyumluluk problemi varsa problem yaşarsın, bunu yaşamamayı garantiye almak için o eski oyunları gog.com'dan modern sistemlere uyarlanmış hallerini kap mesela. Oradaki oyunların çoğu da zaten "eski ama güzel" klasmanına uydukları için modern sistemlere uyumlu hale getiriliyor. - O



3. Eh Switch'e maddi imkânın yetmiyorsa tabii ki 3DS almalısın. Hatta Switch'i ful el konsolu olarak kullanmak o kadar pratik değil, Switch'in olsa bile elinde bir de 3DS olması her zaman güzel bir şey, at ceketinin cebine çık. Fire Emblem, Zelda, Mario, Pokémon vs. gibi efsane serilerin efsane oyunlarıyla dolu zaten 3DS. Ha konsolu ucuza bulursun da oyunlarını bulabilir misin o konuda söz veremiyorum. Oyunlar da ucuz olsun dersen Nintendo'nun bir önceki mobil konsolu DS'e yönelebilirsin. Onun da grafikleri çok çok külüstür değil, tahammül edilebilir seviyede.

Telefonundan okuyorsan da elinde sayılır ya. PC'den okuyorsan monitörünü kucakla artık :)

Ay ama siz konsol konuşuyorsunuz? Hiç bilmediğim konular gerçekten. - O

Yüksek fiyat

Selam Oyungezer. Bunu ister paylaşın ister paylaşmayın derginizde fakat bugün benim gibi birçok genç Sony abilerin yaptığı fiyatlandırmadan memnun değil. Ülkemiz Türkiye ve bu ülkede bir küçük fırın 400 TL ama sadece bir eğlence ürünü olan bir oyun an itibariyle 80 dolar, yani kim bilir gelen zamlarla belki 800 TL.

Bakın ben bu işte yükselmek ve tepelere çıkmak istiyorum, öyle ki konferansları bırakın herhangi bir oyun şirketi kaç kişi ya da bir şirkette kaç bilgisayar var, ben bunlara kadar araştıran bir gencim. Bir oyun ne ortamda verimli olur ne ortamda verimli olmaz bunları artık az çok biliyorum. Peki ben gibi birinin ya da herhangi oyunla ilgisi olmayan bir insanın bir oyuna beyaz eşya para vermesi nedir ki? Kabul edilebilir bir şey değil, bu bir eğlence ürünü ve bu para bu ürün için çok fazla. Bu kadar araştırma yapıyorum fakat çıkan birçok oyundan mahrum kalıyorum.

Yakın zamanda yapacak bir şey olmadığını anlayıp torent'e baş vurdum elim başta gitmese bile. Bunu yapmak zorunda kaldım çünkü oyunlar benim her şeyim ve vermem gereken taksit, kira gibi borçlarım var, bunları sadece 30 saat oynanan bir ürün için kenara atamam. Sevdiğim işi yapmak istiyorum gerçekten, Level, Oyungezer, Multiplayer gibi şirketlerde çalışmak istiyorum. Anladığım şey bu çünkü benim. Ya da ilerde kendi şirketimi kurmak falan ama biz bu ekonomiyle

değil şirket kurmak, oyun bile alamayız. Arkadaşlar oyun bir lüks, paranız varsa tabii ki torent kullanmayın fakat öncelikleriniz varsa torent gibi bir yeri tercih edin, sizi düşünmeyeni siz hiç düşünmeyin, kalın sağlıcakla.
- Behzat Barkan

Selamlar Behzat. Yanlış anlama, Sony'nin fiyatlarını savunacak değilim de Sony'nin bu fiyatlar konusundaki birinci değil ikinci sorumlu olduğunu çok sık unutuyoruz, onu bir hatırlatmak istedim. Birinci sorumlu döviz kurlarının bu hale gelmesini sağlayan mübarek yöneticilerimiz. Ama Sony de görünmeye çalıştığı kadar oyuncu dostu olsaydı insan gibi yerel fiyat politikası uygulardı tabii, o da ayrı. Böyle zamanlarda Steam'in, oradaki oyun fiyatlarının ve indirimlerin ne büyük nimet olduğunu bir kez daha anlıyorum.

Korsan oyunculuğun kötülüğünü uzun uzun anlatmayayım şimdi. Hani çok ihtiyacın varsa korsan kullanırsın, kimse bir şey diyemez ama günümüzde bir yanda korsan oyunları güncellemenin zorluğu, başarım gibi şeylerden mahrum kalma var, bir yanda da bir süre sonra oyunların ciddi indirimlere girdiği gerçeği var. 2000'lerde böyle demezdim ama şu an korsan kullanmak yanlış olması bir yana çok mantıklı da gelmiyor bana. Oynamak istediğim oyun 500 liraya çıktı diyelim, ben 2 sene sonra 50 liraya alıp oynarım o oyunu, beklemek sorun değil o kadar da benim için. Tabii senin adına konuşmayayım, herkesin istekleri, öncelikleri farklı neticede.

Bu arada ileride belki Level, Oyungezer, Multiplayer gibi yerlerde çalışmak isterim dedin ya, kusuruma bakmazsan naçizane bir tavsiyede bulunayım; yazımına biraz daha dikkat et. Şu yukarıda yayınlanan mailinle gönderdiğin maili karşılaştırırsan ne demek istediğimi anlayacaksındır. Görüşmek

Anket



BİLGİSAYARINIZDA SSD VAR MI?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Söylemeyin beyler SSD'nizi çalmak için soruyor. @Burak Yasin Ezer

Var evet. Ciddi fark ediyor. @Taylan Tarhan

256 GB'lık kullanıyorum. Yalnızca tek oyun yükleyip oynuyorum. @Ozan

Var ama kasayı açıp takmaya üşendim, öyle duruyor :) Shadowlands gelmeden takarım :p @Orkun Köksal

Var ve ufak boyutlu. Ama büyüğünü alacağım, bu kadar etkili olduğunu bilmiyordum. @Halil İbrahim Yönlüer

→ KİMLER EVLENSİN? (NATHAN–LARA DEMEK YASAK!)

Jill ve Nemesis. Bitsin bu kovalamaca! @Eyüp Çaçan

Sylvanas ve Anduin. @Deniz Uluca

Madeline (Celeste) ve Paarthurnax (Skyrim). @Enes Atakan Arslan

Bayonetta ve Dante. @Kemal Erdem Şahin

Leona ve Iori. Doğacak çocukları nasıl olurdu acaba. @Emrah Gürkan Karacan

FemShep ve Cayde-6 süper olur bence. @Çağlayan Karagözler

→ @OYUNGEZER: OGZ EKİBİNDEN BİR KİŞİ UZAYLI AJANIYMIŞ. KİMDİR SENCE O? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Bence Puri! İlla ki henüz çözemediğimiz bir şey yapıyor olsa gerek... @pebblesinmymind

Polonya'da olduğunu söylediği ama aslında Alpha Centauri'de olduğuna inandığım bir okulu var Yasin'in. Net uzaylı. @onurkaya

Ömer. Çünkü insanlık belirtilerini nadiren görüyoruz. @ereneryurekli









Söyleyin Çizelim!

Sana da önerin için teşekkürler Ayber Tokmak ama bu ay Bahadır Erdem'in önerisinden yürüyor Eren Eryürekli: "Yeni konsollarda fiyatı artan oyunlar için coin biriktiren bir Mario." Eren'in görselleştirmesinin güzel olacağını düşündüğünüz her türlü fikrinizi selam@oyungezer.com.tr'ye atmaya devam edin, biz de aralarından seçelim. Oyunlarla ilgili olsun ama tabii.

üzere, yine uğra, sevgiler.

Oyun dünyasıyla haşır neşirsen, stüdyoları tanıyorsan, zevkini oturttuysan, çıkış fiyatıyla almaya değecek oyunları zaten kalabalığın arasından "şak!" diye seçebiliyorsun ve belli bir yaşa gelince bundaki kriterlerin de değişiyor. Örneğin ben her türden AAA oyunu oynardım eskiden, ne popüler olmuş hemen dalar bakardım. Oyun fiyatlarının yükselmesi bir yerde benim oyun seçme becerimi geliştirdi. Yüklü para vereceksem aldığım ürünün zamanımı boşa harcamadığını da bilmek istiyorum. Örneğin "sadece 30 saat süren" demişsin ya, 30 saat aslında gayet güzel bir süre. Sırf "büyük" olsun, içeriği bol sanılsın diye iki ucundan çekiştire çekiştire lastik gibi uzatılmış çok oyun çıkıyor. Bir şeyleri tadında bırakmayı da bilmek gerek. Elbette 10 saatlik bir oyuna değil 500, 100 lira bile veresim gelmiyor ki bunlardan epey var. Ancak her uzun oyun başında harcadığın zamana değecek kalitede olmuyor. Benden sana tavsiye, oyunlarını buna göre seç. Buna göre seçtiğinde bile seçenek içinde yüzeceksin ve oyun işinde çalışmak istiyorsan gereksiz uzatılmış oyunla oyuncunun zamanını verimli kullanan oyun arasındaki farkı görebilmek sana avantaj sağlayacak. Malum, yeteri kadar insan göremiyor ki şişirme yapımlar her yerde. Her oyunu oynamayarak elde tuttuğun zaman da sana oyun kısmında işe yarayabilecek birikim kazandıran başka şeylere gidebilir. Atıyorum bilimkurgu türünde oyun yapmak istiyorsun, git bilimkurgu kitabı oku. Her bilimkurgu oyununu oynamak bir yere kadar fayda sağlar çünkü. Başka sanat dallarından taze materyal çekip getirebilmek güzel bir hareket olur. Vesaire vesaire. - O

Az sayıda ama güzel mektupların geldiği bir aydı, gelecek ay çok sayıda ama çirkin mektupların geldiği bir ay olsun :)



Gelecek Ayın Misafiri

Gülhis Canpolat buralarda olacak önümüzdeki ay. Geçen ayki K-Pop dosyası için hiç eline sağlık diyen olmamış, uğrayın da bir deyiverin bence.



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



SUPER MARIO'NUN 35. DOĞUM GÜNÜ

BIYIĞINDAN YAŞ PASTA LEKESİ EKSİK OLMASIN

ENGİN VURAL

Super Mario, oyunlarla ilgilenen hemen herkesin öyle ya da böyle bildiği bir seri. Dile kolay, Japonya'da ilk çıkış yaptığı günden bugüne 35 yılı geride bırakmış durumda. Hal böyle olunca Nintendo da 35. yıl kutlamalarını başlattı.

Duyurular arasında yeni oyunlar, eski oyunların yeniden yapımları, yeni cihazlar/oyuncaklar, özel etkinlikler yer alıyor. Nintendo yine kendisine yakışacak ilginçlikte duyurulara imza attı. Bunlardan birisi sevilen 3 Super Mario oyunu Super Mario 64, Super Mario Sunshine ve Super Mario Galaxy'nin yer alacağı Super Mario 3D All-Stars paketinin duyurusuydu. Duyuruyu ilginç kılan, paketin sınırlı süreyle satışta yer alacak olması.

Bir diğer dikkat çekici duyuru Mario Kart Live: Home Circuit oldu. Nintendo ilginç oyunlar, oyuncaklar yapmaktan hoşlanıyor malum. Lobo bunun için güzel bir örnek mesela. Şimdi de sıra Mario Kart oyunlarına gelmiş; evimizin salonunu bir kart pistine çevirmemize imkân verecek bir oyun(cak) geliyor. Yerel çok oyunculu modunda 4 kişi yarışabileceğimiz oyunda, Mario ve Luigi'ye has özelleştirmeler yer alacak. Bu-



radan da anlaşılabileceği üzere Mario Set ve Luigi Set versiyonlarıyla geliyor oyun. Mario Kart Live: Home Circuit, 16 Ekim'de çıkış yapıyor (Fragmana da şuradan göz atabilirsiniz:
tinyurl.com/ogz-156-mario-kart)

Duyurular arasında ilk kez 1980'de çıkış yapan Game & Watch'un geri dönüşü de vardı. İçinde bir oyunla gelen bir cep saati gibi düşünebileceğiniz bu sistem, ilk çıkışında 43 milyon kopya satmayı başarmıştı. Şimdi de Game & Watch: Super Mario Bros. versiyonuyla geri geliyor. Bu seferki cep saatinizde Super Mario Bros., Super Mario Bros.: The Lost Levels ve Ball (Mario Versiyonu) oyunlarını oynayabileceksiniz. Ne gereği var diye düşünüyor olabilirsiniz, olsun :) Siz yine de fragmana şöyle bir göz atın isterseniz: **tinyurl.com/ogz-156-game-watch** Game & Watch: Super Mario Bros., 13 Kasım'da satışa çıkacak.

Nintendo Switch Online oyun kataloğuna Super Mario All-Stars'ın katılacağı da duyuruldu. Paket içerisinde Super Mario Bros., Super Mario Bros.: The Lost Levels, Super Mario Bros. 2 ve Super Mario Bros. 3'ün güncellenmiş versiyonları yer alıyor.

Orijinali Wii U için çıkan Super Mario 3D World'ün Switch'e geleceği de ilan edildi; elbette bir miktar değişiklikle; Bowser's Fury eki de var yanında. Henüz çok fazla detay paylaşılmasa da oyunun 12 Şubat 2021'de çıkacağını biliyoruz. Oyunla birlikte yeni amiibo figürleri Cat Mario ve Cat Peach de satışa sunulacak **(tinyurl.com/ogz-156-super-mario-3d-world)**

Ve işte sıra kaçınılmaz olan duyuruya geldi. Mario dünyası da battle royale furyasından ari kalamazdı; Super Mario Bros. 35 ile bu boşluk da dolduruldu :) 35 oyuncunun kapışacağı oyunda sona kalan Mario olmaya çalışacağız. Tabii alıştığımız tarzda bir BR değil bu. Alt ettiğimiz düşmanlar diğer oyuncuların oyunlarına gidiyor, ama tek detay bu değil. Özel nesneler kullanıp veya farklı yöntemleri deneyip rakiplerimizi geride bırakmaya çalışacağız. Nintendo Switch Online oyuncularına özel olarak çıkış yapan Super Mario Bros. 35 de 31 Mart 2021'e kadar oynanabilir olacak **(tinyurl.com/ogz-156-super-mario-35)**

35. yıl etkinlikleri Mart 2021'e kadar devam edecek. Bu kapsamda, yılın son aylarında Super Smash Bros. Ultimate turnuvası gerçekleştirilecek, Kasım ayında Super Mario Maker 2'ye Ninji Speedruns gelecek, Ocak 2021'de Splatoon 2'de Super Mario temalı bir Splatfest düzenlenecek, Mart 2021'de Animal Crossing: New Horizons'a Super Mario temalı eşyalar eklenecek ve Nintendo Store'da 35. yıl temalı eşyalar satışa sunulacak.

Uzun lafın kısası, önümüzde Mario dolu aylar uzanıyor. Nintendo, Mario ile 35 yılın özeti niteliğinde, güzel bir sayfa da hazırlamış; supermario35.com adresine giderek hem 1985'ten günümüze bir yolculuk yapabilirsiniz, hem de 35. yıl etkinlikleri kapsamında yapılan duyurulara göz atabilirsiniz.



Kutu İçeriği

Duyurular arasında birisi özellikle dikkat çekiyordu: Super Mario 3D All-Stars. Super Mario 64, Super Mario Sunshine ve Super Mario Galaxy bir paket halinde Switch'e geliyor. Bu duyuruyu ilginç kılan; orijinallerine göre daha yüksek çözünürlüklere sahip olmaları, Switch'te daha rahat bir oynanış sunmak üzere optimize edilmeleri, oyun içi müzik çalar özelliği, hatta cihazın ekranı kapalıyken de bir müzik çalar gibi bu oyunların parçalarını dinleyebilecek olmamız gibi konular değildi; oyunun satış döneminin sınırlandırılmış olmasıydı. Evet, evet yanlış duymadınız. Yapılan duyuruya göre, bu paket 18 Eylül 2020 ile 31 Mart 2021 tarihleri arasında satılacak. Neden böyle bir yol tercih edildi? 31 Mart'tan sonra bu oyunu satın almak mümkün olmayacak mı? İlerleyen dönemlerde Nintendo Online Service oyunları içerisine dahil olması ihtimal dâhilinde mi? Bu sorular için henüz bir cevap yok.
tinyurl.com/ogz-156-mario3d-allstars

BU AY NE OLDU?

Şu son birkaç ayı düşününce Eylül kadar bomba haberler aldığımız bir ay hatırlamıyorum. Yeni nesil konsolların çıkış tarihleri, fiyatları vs. tamam da, Microsoft'un koskoca Zenimax'i ve Bethesda'yı bünyesine kattığı bir aydan bahsediyoruz! Bundan büyük haber mi olur? Hazır Obsidian ve Bethesda aynı çatı altında buluşmuşken bir New Vegas 2 gelmez mi mesela?

ESER GÜVEN



1 Amazon Prime inanılmaz bir fiyatla kapımızı çaldı bu ay. Aylık sadece 7 lira karşılığında abone olabildiğimiz sistemde sadece Prime yayınlarını izleyip Prime kargo servislerinden faydalanmakla kalmıyor, bir de eski adıyla Twitch Prime'a da üye olmuş oluyor ve her ay ücretsiz oyunlar indirebiliyorsunuz. Ha bir de istediğiniz bir yayıncıya abone olma hakkı veriliyor beraberinde. Biz oyuncular için de süper bir imkân yani bu.

2 Yeni nesil hepimizi heyecanlandırıyor orası kesin, yeni konsolları alabilecek durumda olmasak bile takip etmesi bile güzel. Ama arada bizim de işimize gelecek haberler geliyor ki The Witcher 3: Wild Hunt'ın yeni nesil versiyonu da bunlardan biri. Oyuna herhangi bir platformda satın alan herkes, Wild Hunt'ın yeni nesil versiyonuna ücretsiz sahip olacak! Daha iyi grafikler, daha iyi efektler bizi beklerken oyunu baştan oynamak için de bahanemiz oldu mis gibi.



3 Epic'in Apple'a karşı açtığı davayı hepiniz biliyorsunuz, ama Apple'ın da eli elma toplamıyor (hehe). O da bastı karşı davayı. "Kendileri Robin Hood değil, multimilyarder bir firmadır ve üzerimizden yüz milyonlarca dolar kâr etmişlerdir" diyen Apple, Fortnite'a eklenen alternatif ödeme sisteminin sözleşme ihlali ve hırsızlık olduğunu söylüyor. Bakalım mahkemeler ne diyecek bu işe.





4 Zamanında ZeniMax'le büyük sorunlar yaşayıp davalık olan John Carmack, Microsoft'un Bethesda'yı almasının ardından hemen bir açıklama patlattı ve "belki de artık eski oyunlarıma dönebilirim" dedi. Eski oyunlar dediği listede de Wolfenstein, Doom, Quake, Commander Keen gibi türün babaları var. Heyecan verici değil mi?

5 Star Citizen diye bir gerçek var, biliyorsunuz. 2010 yılında konsept olarak çıktı, toplanan para 300 milyon doları aştı ama oyun hâlâ ortada yok. Cloud Imperium'um kurucusu Chris Roberts da dalga geçer gibi "merak etmeyin, bir on yıl daha beklemeyeceksiniz keh keh keh" diyor. O zaman ekrana para fırlatmaya devam edelim, madem çok beklemeyecekmişiz.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



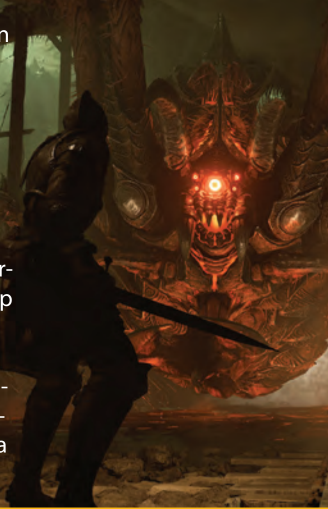
6 Call of Duty: Warzone'un altıncı sezonu müthiş bir ban dalgasıyla başladı ve Activision bugüne kadarki en büyük ban çekiçlerinden birini indirdi. Tam tamına 20 bin oyuncu oyunun ilk gününde ban yedi ki bunların önemli bir kısmı da donanım banı. Yani yeni hesap açmak bile kurtarmıyor. Siz misiniz hile yapan!

7 Bir ara dalga geçiyorduk değil mi, Skyrim'in portlanmadığı yer kalmadı, bir buzdolabı eksik falan diye. Bir oyuncu Skyrim'i (ve bir de Doom'u) OLED ekran takılmış bir hamilelik testi üzerinde çalıştırmayı başardı. Nasıl, niye diye sormaya kalkmayın, öyle işte. Sonucu beklerken bir yandan Skyrim'de ejderha kesmek mümkün.



8 Rayman ve Rabbids'in yaratıcısı, Beyond Good & Evil gibi bir efsanenin yönetmeni, yazarı ve tasarımcısı Michel Ancel sürpriz bir kararla hem Ubisoft'tan, hem de oyun dünyasından ayrıldığını açıkladı. Ancel kendisini vahşi hayatın korunmasına adayacakmış. Tabii bu durumu Ubisoft'un taciz ve başka suçlamalarla stüdyo içinde temizlik yapmasına bağlayanlar da oldu ama hem Ancel hem de Ubisoft bunu yalanladı.





9 Sony, sen yok musun sen? Önce Demon's Souls oynanış videosunun sonunda PS5 ve PC için logosu koydu. Sonra PC oyuncuları "çocuğumu keserimmm, Demon's Souls geliyor" diye sevinmeye başlamışken önce videoyu kaldırdı, sonra PC logosunu kaldırıp yine koydu, sonra da "hayır efendim yok öyle bir şey, PC'ye falan gelmeyecek, unutun bunu" diye açıklama yaptı. Gelecek değil mi, kulağıma fısıldayabilirsin Sonycim.

10 EA ile Microsoft anlaşmalarını ve EA Play'in tamamen Game Pass bünyesine katılacağını duyurdu ki bu da başlı başına dev bir haber. Normalde EA Play aboneliği aylık 30 liraydı, ama böylece Game Pass aboneleri başka bir para vermeden EA Play kataloğunu oynama şansı elde ediyorlar. Kasım ortasında Xbox, Aralık'taysa PC'de.



11 PC için Game Pass sonunda betadan çıktı ama bu çıkış bize de fiyat artışı olarak yansıdı. Normalde aylık aboneliğe 15 lira veriyorduk ama o bahar ayları sona erdi ve Game Pass'in yeni aylık fiyatı 30 lira olarak zamlandı. Aslında bu fiyat artışı ilk günden beri bilinen bir şeydi, sürpriz olmadı ama yine de insan düşük fiyata kolay alışıyor :)

12 Bir haber de eSpor dünyasından geldi ve Özgür "Woxic" Eker, Kuzey Amerika'nın ünlü takımı Cloud9'a transfer olduğunu açıkladı. Woxic yaptığı üç yıllık anlaşmadan toplam 1.350.000 dolar para kazanacak ve bu ülkemiz oyuncuları açısından bir rekor anlamına geliyor. Yeşilay'ın eSpor sağlığa zararlı açıklamasının üzerine bu haber ilginç oldu tabii.





ONUR KAYA

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Aynalı kütüphane kâbusu geri dönüyor, darısı Dahaka'nın başına

Ubisoft sunumlarını esneye esneye izliyorum ben genelde. Problem de bende esasen, adamların duyurduğu hiçbir oyun ilgimi çekmiyor. Senelerdir diyorum da, "Ubi *PoP* veya *Splinter Cell*'le alakalı bir şey duyuracaksa o zaman bağrıma basarım, bana *AC* ve *Far Cry*'la gelmesinler artık" diye. Öte yandan bu istediğim olsa nasıl bir manzarayla karşılaşacağım konusunda da endişelerim boldu. *PoP*'u *PoP* yapan Patrice Desilets'e yol verilmiş, devam oyunlarını yapan Guyot, *Hyper Scape*'te battle royale kovalıyor. Seriyi yeni bir soluğa çekmeye çalışan 2008 sürümü kalite açısından ilk *Assassin's Creed*'le aynı ayarda olmasına rağmen çifte standart uygulanmış. *AC* yeni marka olduğu için yapıcı eleştirilere maruz kalırken *PoP* yerden yere vurulup tarihin tozlu (kumlu?) sayfalarına gömülmüş. "*The Sands of Time*'a dönüş yapalım" denmiş, *The Forgotten Sands* diye bir şey atmışlar üzerimize. Serinin o pek sağlam, pek tok dövüş sistemi *GoW* özentisi bol düşmanlı, büyü müyü yapmalı bir garabetle değiştirilmiş, araya nereden çıktığı belli olmayan bir kardeş, nereye girdiği belli (kılıca) bir cin çıkmış falan... Seriyi ölümüne özledik de, "şu saatten sonra Ubisoft ne yapsa da *PoP*'u batırmadan sahalara geri getirse?" düşüncesi sık hortlayan bir düşünceydi bende.

Elbette en mantıklı hamle bir yeniden yapım idi. Yeni nesil de tanışmalıydı Prince'le. Nitekim önden sızıntılarımız geldi, resmi onayımızı da Ubisoft Forward'da aldık. *The Sands of Time* ciddi ciddi baştan yapılıyor! Yapılıyor yapılmasına ama, henüz çok az şey görmüş olsak bile, burun kıvıracağım şey çok. Zaten bir süredir her şeye burun kıvırmaktan yüzümün simetrisi bozuldu ama neyse...

The Forgotten Sands? Yoksa sen misin?

Oyun, hareket yakalama teknolojisine bol bol başvurulduğu halde, özellikle karakter modellemeleri cephesinde benzer bir yapım olan *Resident Evil 2*'ye kıyasla çağdışı duruyor. Oyunun son halini görmeden konuşmamak gerekli elbette ama düpedüz kötü bu modeller yahu? Hâlbuki mekânlar şıkır şıkır? Tasarımlardan bahsetmiyorum bu arada, direkt model kalitesinden konuşuyorum, yoksa en azından Prince'in kendisi 17 sene önceki haline çok benziyor ve hadi bu kadarına fit olayım. Kalitesizliği orijinal oyunun görsel tarzını koruma çabalarına mı yormak gerekiyor pek bilemedim ama çizgisel bir oyunda açık dünya oyunlarına kıyasla daha iyi grafik beklemek kadar doğal bir şey olamaz diye düşünüyorum. Hadi *RDR 2* kalitesi yapamadınız ki o da bir açık dünya oyunu, şurada bir *AC: Odyssey* görselliği bile yakalayamamışsınız sanki? Halbuki yine *AC*'ye hayat veren Anvil motorunu kullanıyorsunuz? Ki bizim bunu pek çok açıdan karşılaştırmamız gereken oyun *Resident Evil 2*, yani abartı iyi görselliğe sahip olan bir yeniden yapım? Bunun ışıklandırmaları bile bir acayip duruyor? Hadi Pre-Alpha görüntüsü, e siz 4 ay sonrasına çıkış tarihi verdiniz? Sadece PS4 ve Xbox One'a duyurdunuz, yeni nesle yok? İki ay üst üste ön incelemelerde aynı

cümleyi farklı kişi ve kuruluşlara kuruyor olacağım ama keserim seni Ubisoft!?

Görsel tarzın korunmasına gelince, nostalji gözlüğünden bakınca benim de sevindiğim ancak kafamı karıştıran bir durum bu. *PoP* serisi *The Sands of Time* bünyesinde ciddi görsel tarz değişimleri yaşamış bir seri. *Warrior Within* ile *The Sands of Time* arasında kafam kadar (koca kafalıyım biraz) ton farkı var, bu bugün olsa eskiden olduğu gibi baş sallanıp geçilecek bir durum olmazdı. Bundan 2-3 sene sonra bir *Warrior Within Remake* gelecekse ve onun da görsel tarzı korunacaksa, sanki yeniden diriltilen *PoP* marka vizyonu için garip bir durum söz konusu olacak.

Bozuk olmayan yerleri tamir etmezseniz seviniriz

Bu arada Dagger of Time'ın yeni tasarımı kibar tabirle Vizier'in buruş buruş vücudunun ışık almayan yerleri gibi. Tek yapmaları gereken *The Two Thrones*'daki, şişman çakı olmaktan hançer olmaya hakkıyla evrilmiş tasarımı kopyala+yapıştır yapmaktı. Kalkıp sağını solunu değiştirmişler, akşam akşam asabım bozuldu. Oyun tarihinin en ikonik silahlarından birisi ulan bu! Hele bir Water Sword'u değiştirsinler, o zaman küfrün âlâsını edeceğim Ubi'ye. Yani daha ikonik olduğundan değil ama kişisel favorim WS, ben edeyim siz etmeyin. Ya da vazgeçtim, edin beraber edelim.

En çok merak ettiğim nokta da dövüş sistemi. İkinci oyunda iyiden iyiye çeşitlenip Free-Form Fighting (FFF) adını alan savaş mekaniklerinin temeli *The Sands of Time*'da atılmıştı. Yeniden yapımla alakalı alabildiğimiz tek bilgi, artık hedefe kilitlenebildiğimiz. Bu kadar, başka da bir şey yok. Fragmanda omuzdan zıplama gibi hareketlerin bazıları eskilerin birebir aynıları gibi duruyor ama yakın dövüş konusunda günümüz Ubisoft'una pek güvenmiyorum. "Yakın dövüş sistemine taze bir yaklaşım" lafları etmeleri de içimi rahatlatmıyor. Batırırlarsa yeni sisteme "FFFFFFFFFFFFFF" deriz artık.

İkinci merak uyandıran nokta, platform öğeleri. Bugünlerde az buçuk atlama, zıplama, tırmanma içeren her oyunda sadece analog kolu ittirip karakterin işini otomatik görmesini izlemeye alışkınız. Bu süreci başlatan oyun da ilk *AC*'ydi. Oyun çıkmadan önce "karakteriniz gördüğünüz her çıkıntıya tutunabilecek" diye yapılmıştı reklamları falan. Elbette *The Sands of Time* üçlemesinde durum farklıydı, karakterimiz dört ana yöne hareket edebiliyordu ve her atlama zıplamayı tek tek yönetmek zorundaydık. Çapraz zıplamala gibi bir olayımız kesinlikle yoktu ve olsaydı bulmacaların büyük kısmı fazla kolay ve keyifsiz olurdu eminim.


Evimde olsa ekmek bile kesmem, bu nasıl tasarım?





10 yıldır her Ubisoft etkinliğinde beklediğimiz oyun bu olmamalıydı.

"İşin bu kısmı nasıl kotarılabilir?" diye kafa yoruyorum duyuru anından beri.

Bu arada *The Sands of Time*'da Prince'e sesini veren yine, Insomniac'ın ve pek çok başka yerin Spider-Man'i olarak da tanıdığımız Yuri Lowenthal olacak. Hatta performans aktörlüğünü de üstleniyor bu sefer. Koca duyuruda sanki tek net kârımız da bu. Oyunda yepyeni sinematiklerin de olacağı söyleniyor ki umarım bu hikâyeyi değiştirecekleri anlamına gelmiyordur.

Aslında durumun neden böyle olduğu, oyunu yapan stüdyoya bakınca ortaya çıkıyor. Ubisoft Mumbai yapıyor oyunu, yani Ubisoft'un Haziran 2018'de açtığı Hindistan stüdyosu. Oyunun 2021 Ocak sonunda çıkacağını düşününce bizlerle buluştuğunda maksimum 2.5 senelik bir geliştirme sürecinden geçmiş olacağını söylemek mümkün. Yapım süresinin kısalığına ve grafiklere bakılınca da fazla bütçesinin olmadığı anlaşılıyor. Yurtdışı etiket fiyatı da bunu onaylar şekilde 40 dolar. Yani *The Sands of Time Remake* büyük ihtimalle, adına yaraşır özen ve harcamayı almış bir yeniden yapım olmak yerine, Ubisoft'un *PoP* markasından bu günlerde ne kadar para kazanılır görmek için minimum masrafla suyu test edeceği ayak parmağı olacak. N'olursun yanılt beni Ubisoft. Yalvarıyorum Ubisoft. Kurbanın olayım Ubisoft. *PoP*'u batırma beni batır Ubisoft.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Mumbai | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Ocak 2021



ONUR KAYA

MICROSOFT BETHESDA'YI SATIN ALDI!

Neee? Doomguy ile Master Chief aynı adamın farklı evrenlerdeki versiyonu muymuş?

Microsoft'un fikri mülk ihtiyacı kadar ortada olan bir şey yoktu herhalde… Kodamanları Halo, Forza ve Gears of War'u bir kenara koyunca, ciddi ciddi konsol sattıracak oyunu yok gibiydi. Halo ve Gears da kaliteli yapımlar ortaya çıkarmış olsalar bile, The Last of Us ve God of War gibi yılın oyunu adayı olamıyorlardı ve olacak gibi de durmuyorlardı. Tekil yapımların kalitesi artırılamıyorsa, yapımların sayıları artırılmalıydı. Microsoft da zaten ufaktan çatısı altında stüdyo toplamaya başlamıştı başlamasına ancak, yeni düvelde adından söz ettirecek yapımlar çıkarabilen stüdyolar havada kapılmıştı zaten? "Ne yapalım ne edelim?" demişler, nihayetinde stüdyo değil direkt yayıncı almakta karar kılmış olacaklar ki gittiler, Bethesda'nın sahibi Zenimax Media'yı satın aldılar. WB Interactive'i satın alacakları dedikodusu dönüyordu ama o bu kadar iyi bir alışveriş olmazdı, zira Time Warner'cı tayfa geçen ayda hakkında mızmızlandığım gibi yıllardır ortamlarda bir kere adını andıramadı.

Nihayetinde Xbox Game Studios şemsiyesin altında kimler girmedi ki? Açık dünya Sandbox rol yapma oyunlarının üstadı Bethesda? Burada. FPS türünün ebeveyni id Software? Burada. Immersive Sim alt türünün son sevdalısı Arkane? El kaldırıyor. Wolfenstein'ı miras alan Machine Games? Yoldaymış geliyormuş. Resident Evil'ın özlenen isimlerinden Shinji Mikami'nin stüdyosu Tango Gameworks? Yarışmaya uzaklardan katılıyor. Yani 7.5 milyar dolarlık bu satın alımla Microsoft, God of War ve TLoU ve Spider-Man'in şamar oğlanı olmaktan, en köklü tek kişilik oyun markalarını bünyesinde barındıran ve bunları şaka gibi fiyattan Game Pass'le garibana sunacak olan mesih konumuna geldi. Hem de tam Sony artık oyunlarını 70 Dolar / 80 Euro'dan satacağını açıklayıp, Xbox Series S'i boklayıp tepki çekmişken. Yeşilinin hakkını verip Hulk'a bağladı, dönü atleti yırttı Spider-Man pataklıyor şu an. Kratos "Spartan Rage Savage Hulk'a söker mi?" diye düşünüyor, Ellie çoktan Seattle yolunu yarıladı.

En merak edilen soru: Starfield ve TES6, PS'e gelmeyecek mi?

Peki şimdi bütün bunlar, Bethesda oyunları Playstation'a gelmeyecek mi demek oluyor? Eski kutunun patronu Phil Spencer'ın söylediğine göre "duruma göre bakacaklar artık." Benim tahminim, servis modelini kullanan oyunların, içerik güncellemeleri alırken kesinlikle Sony'nin platformunu es geçmeyeceği yönünde. Yani halihazırda her platformda bir oyuncu kitlesi oturtmuş The Elder Scrolls Online, Fallout 76 vb. yapımların içerik güncellemelerinde ve ek paketlerde PS'i es geçmesi gibi bir durum olacağını gözünüzde canlandırabiliyor musunuz? Bana absürt geliyor. Çoktan çıkmış bulunan oyunların DLC'leri de aynı şekilde. Bunların haricinde çok yumuşak davranmak isterlerse önceki oyunları birden fazla platformda olan serilerin de Playstation'a gelmeye devam etmesi sağlanır, atıyorum olası bir yeni DOOM oyunu PS5'e de gelir belki ama düşük ihtimal gibi geliyor kulağa. Yeni çıkacak markalarınsa sadece Microsoft platformlarına özel olacağına kesin gözüyle bakabiliriz. Mesela Starfield'ın PC ve Xbox'a özel olmasında karar kılınmış bile.

Bir de PS5'e özel olacağı açıklanan ama bir kilometre uzaktan sonradan Xbox'a da geleceği görülen Deathloop ve Ghostwire Tokyo var. Sony'nin bu oyunlar için yaptığı anlaşmaların bozulmayacağı onaylandı. Muhtemelen Sony'nin avukatlarına hedef olmadan bozamazlar da zaten.

Satın alım işlemlerinin 2021 mali yılının ikinci yarısı tamamlanmadan (yani 30 Haziran 2021 tarihinden önce) sona ermesi bekleniyor. Microsoft'un satın alımlara da devam edeceği belirtiliyor. Bu savaş kızıştıkça oyuncular olacak bizim şanslı çıkacağımız belli. Sony elitist tavırlarına devam ederse kendi mezarını kazabilir.

Bir de Bethesda ve Obsidian'ın aynı çadır altında bir araya gelmesi, Fallout: New Vegas 2 gibi ihtimallerin ortaya çıkması konusu var ki oraya şimdilik girmeyelim, kalbimiz dayanmaz.



Assassin's Creed: Odyssey

AYIN EZENİ:
GÜLHİS CANPOLAT

Bakın. Ben Assassin's Creed seviyorum. Üstüme gelmeyin. Seviyorum. Fakat son yıllarda vakitsizlikten ve parasızlıktan biraz aramız açılmıştı. Bu sene artık yeni oyun geleceği içime mi doğmuş ne, bu arayı kapatmaya karar verdim (iaka şaka, iki senede bir atıyorlar üstümüze bir oyun, biliyorum gene yapacaklar bir şey).

Origins ve Odyssey'i oynayamamıştım, gittim ikisini de aldım PSN indirimlerinde. Dedim ki önce Odyssey'i oynayayım. Ne olabilir ki?! Ben RYO severim. Koltukta yayıla yayıla, taş çatlasın 100 saatte gömerim bu oyunu. Nitekim DLC'si MLC'si derken 300 saatimi yemiş bulunmakta Odyssey. Ama nEDEN?

Kephallonia'dan çıktık. Kocaman Odyssey yazdı. Her şey harika. Deniz mükemmel. Kendimi 60 liraya Yunan Adaları tatiline çıkmış gibi hissediyorum. Megara'ya geldik. Tamam, nihai amacımız belli. Bir hisar var, hisarda adamlar var. Adamları öldür. Bir deniyorum, iki deniyorum. Yok. Belli ki benim biraz seviye atlamam lazım.

Hemen bakınıyorum etrafta ne gibi yan görevler var. Aa, bizim Odysseus'un soyundan gelen kız değil mi şu? Gene başı belada, diyorum, abla, gel senin şu işi halledelim. Çünkü neden? Çünkü ben safım. İki kere gördük ya kızı, ben sanıyorum ki bütün bunların hikâyeyle bir alakası olabilir.

Oradan girdim, buradan çıktım. Bilmem kimin evinden şunu çal getir. Buradan şunu bul getir. O arada biri çıkıyor diyor, kızım, a be güzel kızım bizim şöyle bir iş var. Bir el atıversen, falan. Yirmi saat sonra Yunanistan'ın alakasız bir köşesinde turist gibi fotoğraf moduyla uğraşırken aklıma geldi, ulan Megara'da hisar? Adamlar?

Bir koşu gidiyorum. Tabii seviyem bir on beş seviye falan fazla artık. İçinden geçiyorum hisarın. Ama yavaş yavaş bir şeyin farkına varmaya başlıyorum.

Atina'dayız. Kosmos'tan bir tane Cultist kalmış artık bölgede, ortaya çıkarmam lazım. İpucu aynen şöyle: "Çevredeki insanlara yardım et." Ulan dolaş, dolaş, dolaş… Hangi insanlar? Hangi çevre? Gözünü sevdiğim Ubisoft, nasıl tetikliyorum bu görevi ya?! Koca Yunanistan'daki herkesle de konuşamam ya!

> **Ben halbuki sadece ana görevi ilerletmek istemiştim...**

İnternetten bakıyorum, beni saçma yerlere götürüyor. Ana görevi ararken o kadar çok alakasız görevle karşılaşıyorum ki kendimi Getir bayisine girip, "Merhaba, bir ihtiyacınız var mı?" demişim gibi hissetmeye başlıyorum artık. En sonunda buluyorum adamı ama artık içim geçmiş, Cultist falan öldürmek de istemiyorum, alsınlar başlarına çalsınlar dünyayı. Herkesi de ben mi kurtaracağım kardeşim?!

Bak canım Ubisoft, gözünün yağını yiyeyim Ubisoft; ana görevle ilgili yan görevciklere ayrı bir imleç koysanız eliniz mi kopardı lan? Amaçsızca gezinmek istesem dışarı çıkarım; oğlum neden demiyorsunuz şuraya git, bunu yap?

İşaretler kutusu bir açılıyor, kırka yakın imleç var oyunda. Bir tane daha olsa oyunun oynanabilirlik sorunlarının %65'i çözülüyor zaten. Ben nereden anlayayım hangi yan görev ana görevi tetikleyecek? Ouija tahtası getirip ruhlara mı soralım? Falcıya mı gidelim yani nasıl?! ÜÇ YÜZ SAAT DİLE BİLE KOLAY DEĞİL GERÇEKTEN.

Neyse bir daha yapsalar bir üç yüz daha gömerim. Safım ben çünkü. Ayrıca Kapüşonlu ve Öfkeli seviyorum. Teşekkürler.



Yeni bir macera: Kotlin

Herhangi bir yazılım dilini çok iyi bilmek başarılı bir programcı için kritik bir gereksinimdir, ancak tek başına yeterli değildir. Aynı zamanda kreatif düşünme ve kodlama süreci içerisindeki dinamik yapıda karşılaşılan problemleri analitik yöntemlerle çözme gibi konularda da farklı ve özel becerilere sahip olmak gerekir. Standart bir yazılımcıyla usta bir yazılımcı arasında temel farklılıklar bu özellikler açısından şekillenir. Her yazılımcı kod yazabilir, ancak kod yazarken ortaya bir sanat eseri çıkarmak özel meziyetlere ihtiyaç duyar. Kimi yazılımcı geleneksel yöntemleri kullanır, alıştığı yöntemlerden vazgeçmek istemez. Ancak bazı yazılımcılar yenilikçi düşünürler ve risk almayı severler. Uzun yıllardır kullanılan kodlama dillerinin bir kenara koyulması ve yepyeni tekniklerin denenmesi herkes açısından kabul edilebilir değildir. Son yıllarda özellikle farklı platformlarda yazılım geliştirme konusu başlı başına bir problem kaynağı haline gelmeye başladı. İşletim sistemleri ve kaynak geliştirme platformlarının farklılaşmasıyla birlikte bir yazılımın altyapısının kapsayıcı olması gerekiyor. Ancak platformlar arası çalışan programların en temel sorunu, bir işletim sisteminde kusursuz çalışan bir yazılımın bir başka işletim sistemine geçtiğinde beklenmeyen sorunlar çıkarması, kilitlenmesi ve çalışmamasıdır. Aslında tam da bu sebeple, Kotlin programlama dili son yıllarda popüler hale gelmeye başladı. Özellikle Android ve iOS işletim sistemleri arasındaki organik farklılıkların giderilmesi ve ortak çözüm paketlerinin üretilmesi için Kotlin'i bir çıkış noktası olarak gören çok sayıda yazılımcı mevcut.

Jetbrains ve Kotlin

2011 yılında Jetbrains tarafından geliştirilen ve açık kodla piyasaya sürülen Kotlin dili, kısa sürede Android geliştiricilerinin dikkatini çekmeyi başardı. Jetbrains Türkiye'de çok fazla duyulmamış olsa da, 2000 yılından bu yana toplam 213 ülkede faaliyet gösteren ve 1200'den fazla çalışanın istihdam edildiği önemli bir yazılım firması. İlk kurulduğunda üç arkadaş tarafından temelleri atılan Jetbrains, 1.8 milyon müşteri portföyüne sahip ve Kotlin'le birlikte 18 farklı ürün geliştiriyor. Bu yazılımlar veritabanı programlarından yazılım eklentilerine kadar geniş bir ürün yelpazesine sahip. Kotlin'se şu anda firmanın en dikkat çekici ürünü; Evernote gibi güçlü yazılımların tercih ettiği bir kodlama dili olmaya başladı. Coursera'da resmî olarak eğitimleri de başlayan Kotlin'in adı Rusya'ya bağlı bir adadan geliyor. Kotlin adası, Finlandiya Körfezi'nde yer alıyor ve sınırlı bir nüfusa sahip. Jetbrains yöneticilerinin hangi sebeple bu adanın ismini tercih ettiğini bilmiyorum ancak ada turizmine katkıda bulunsun diye olmadığına eminim. Muhtemelen kurucu ortaklarından birinin bu adayla ilgili duygusal bir bağı olabilir. Ya da kim bilir, dünyadaki büyük değişimlerin merkezinin bu ada olacağını tasavvur ediyor olabilirler. Her ne olursa olsun, özellikle dijital alanda faaliyet gösteren tüm sektörlerin büyümeye elverişli olduklarını, doğru yöntem ve yatırımla dünya devi bir şirket haline dönüşmenin mümkün olabileceğini artık biliyoruz. Sadece etrafımıza daha dikkatli bakmamız ve çok iyi gözlem yapmamız gerekiyor...

Geçiş için doğru zaman nedir?

Özellikle yoğun olarak kullandığınız bir kodlama dilinden bir başkasına geçmek için karar almak kolay değildir. Geçtiğimiz yıl OGZ'de Python dilinin yükselişi ve başarısıyla ilgili bir makale kaleme almıştım. Birçok yazılım tabanlı şirketin Python'a geçiş için çaba gösterdiğini ve radikal kararlar alındığını, yeni nesil yazılımcıların tercih edebileceği bir dil olduğunu anlatmıştım. Bu sefer de Kotlin için aynı cümleleri kurmam mümkün. Amatör düzeyde veya girişimsel seviyede Kotlin kullanmak yüksek maliyetlere sebep olmayabilir. Ancak yıllardan beri bir kodlama dilini benimseyen ve uygulamada farklılaşmaya gitmeyen büyük ekiplerde ciddi bir öğrenme eğrisi olacaktır. "Bozulana kadar değiştirme" mantığı sadece ülkemizde değil, dünyada da yaygın bir görüş. Birçok firma çalışan sistemlerini "yenilik" veya "değişim" adı altında riske atmak istemiyorlar. Bununla birlikte yeni teknoloji ve tekniklere yatırım yapmakta veya geçişte gecikən firmalar da dinamik pazarlarda yok olmaya mahkumlar. Bu kaotik ve döngüsel yapı içerisinde alınacak kararlar milyar dolarlık kazanç getirebildiği gibi, firmaları iflas sürecine de taşıyabiliyor. İki ucu keskin bıçak gibi, yine de yöneticilerin bir karar alması gereken zamanlar mutlaka geliyor.

Kotlin'in dikkat çekici teknik özellikleri

Cihazınızda Java Geliştirme Kiti (JDK) olmadan Kotlin'i kullanabilmek olası değil. Java'yla iç içe çalışan bir kodlama dilinden bahsediyoruz ancak kendi bağımsız

NEDEN KOTLIN

- Standart kod miktarını önemli ölçüde azaltır ve pratik çözümler sunar.
- İşaretçi sorunları başta olmak üzere tüm hata sınıflarındaki problemleri minimize ederek yazılımı güvenli hale getirir.
- Kendine özgü ve oldukça sade olan dili sayesinde Java'ya göre oldukça kısa kodlar kullanılır.
- 2017 yılından bu yana Google'ın resmi olarak desteklediği bir dil olduğu için Android Developer için kullanılabilir.
- Nesneye yönelimli (object oriented) bir dildir ve Java kodlarına eklenerek HTML tabanlı sayfalarda kullanılabilir.

platformu üzerinde yer alacağı günler yakında gelebilir. Kotlin aynı zamanda tüm editörlere de destek verdiği için oldukça esnek bir kullanım alanı sağlıyor. Kotlin / Native, öncelikle sanal makinelerin arzu edilmediği veya mümkün olmadığı, örneğin gömülü cihazlar veya iOS gibi platformlar için derlemeye izin vermek üzere tasarlanan bir dil. Bir geliştiricinin ek bir çalışma zamanı veya sanal makine gerektirmeyen kendi kendine yeten bir program üretmesi gereken durumları rahatlıkla çözebiliyor. Bu arada, okuyucularımıza Kotlin 1.4 kararlı sürümünün yüklenmeye hazır olduğunu da müjdeleyelim.

Kotlin'i şu anda akademik müfredata dâhil eden az sayıda üniversite mevcut. Ancak bu yeni kodlama diline olan ilgi her geçen gün artıyor ve çeşitli yazılım forumlarında "Java tükeniyor, Kotlin doğuyor" sloganları atılmaya başlandı. Elbette her yani akımın beğenenleri, fanatikleri, düşmanları, şüpheyle yaklaşanları olacak. Önceki yazılım konularında da değindiğimiz üzere, tek bir kodlama dilinde ziyade en etkili alternatifleri tek bir bünyede toplamayı ve kullanmayı başaran kişi ve firmaların başarılı olduğu bir dönemde yaşıyoruz. Bu önemli kuralı bilen ve uygulayan kişi ve kuruluşlar hep birkaç adım önde olacaklar.

Java'dan daha iyi olduğu iddia edilen, ancak Java olmadan çalışmayan bir kodlama dili ne kadar başarılı olabilir ki sorusunun tek bir cevabı yok. Java'dan bağımsız düşünülemediği için kıyaslama yapıp Kotlin'i çeşitli kıyaslama noktaları üzerinden daha başarılı bulmak doğru bir bakış açısı olmayabilir. Bununla birlikte, kolay öğrenme, güvenli altyapı, çoklu platform desteği ve sade kodlama dili kullanımı gibi özellikler arıyorsanız, Kotlin tam size göre bir programlama dili. Python, C+, Kotlin veya farklı bir dil; tüm bu teknik detaylar aslında bir araç. Gerçek hedefimiz doğru programlama dilini kullanarak orijinal ve işlevsel bir yazılım geliştirmek olmalı. Basit bir örnekle yazımızı tamamlayalım. Son dönemlerde Kotlin'le geliştirilen ve desteklenen Uber yazılımı bize çok önemli ipuçları veriyor. Yazılım, hiç arabası olmayan bir şirketi dünyanın en büyük cirosuna sahip ulaştırma şirketi haline getirdi. Benzer şekilde üzerine hiçbir mülk kayıtlı olmayan Airbnb, dünyanın en büyük konaklama şirketi durumunda. Bunu sağlayansa muhteşem bir fikir üzerine inşa edilmiş kodlardan başka bir şey değil. Bu firmaların sağlam bir yazılım altyapısı olmasaydı bu başarıları elde edemezlerdi. İyi fikir, biraz yetenek ve sabır beraberinde başarıyı getirecektir. Yeter ki fırsat bize geldiğinde hazır olalım...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Ardito, L., Coppola, R., Malnati, G., & Torchiano, M. (2020). Effectiveness of Kotlin vs. Java in android app development tasks. Information and Software Technology, 127, 106374.
Mateus, B. G., & Martinez, M. (2019). An empirical study on quality of Android applications written in Kotlin language. Empirical Software Engineering, 24(6), 3356-3393.
Moskala, M., & Wojda, I. (2017). Android Development with Kotlin. Packt Publishing Ltd.
Özel, H. "Kotlin nedir?" Medium.com Erişim Tarihi: 17.09.2020
Samuel, S., & Bocutiu, S. (2017). Programming kotlin. Packt Publishing Ltd.
Sharma, A., "Know Why These 15 Famous Apps Migrated from Java to Kotlin" Erişim Tarihi: 18.09.2020


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

Geçen ay hata olmuş, Wukong'a hakkını şimdi verelim!





EREN ERYÜREKLİ

BLACK MYTH: WUKONG

Maymunluk yapacaksak böyle yapalım

İnternete sessiz sedasız düşen 13 dakikalık bir fragman yeni nesil konsollardan da çıkışı yaklaşan oyunlardan da fazla heyecan yarattı desem abartmış sayılmam bence. *Black Myth: Wukong*, Tencent'den ayrılan deneyimli bir ekibin kurduğu Game Science stüdyosunun ilk oyunu ve bir aksiyon/RYO. İçinde *Dark Souls*'tan da izler var, *Devil May Cry*'dan da. Lakin tüm bunların ötesinde oyun dayandığı Çin menşei öykü olan Journey to the West'in atmosferini dibine kadar yaşatmayı hedefliyor. Oyunda Maymun Kral (ya da onun bir varyasyonu) olarak önemli bir parşömeni taşıyan bir keşişe eşlik ediyor olacağız ama klasik anlatıdan daha karanlık bir yolun bizi beklediğini de kesin olarak söyleyebiliriz. Ekip 15-30 saat arası bir oyun süresi olacağını öngörmüş ve bu esnada da sıkılmamamız için ellerinden geleni yapıyorlar. Sözgelimi boss'lar dâhil yüze yakın düşman tipi göreceğiz ve onları alt etmek için de kullanabileceğimiz 75 üzeri yeteneğimiz olacak tıpkı Maymun Kral efsanesinde olduğu gibi. Zamanı durdurma, kendini kopyalama, böceğe dönüşme, buluta binip uçma, daha güçlü veya hızlı olma ve türlü çeşitli asalarla savaşma bu bol keseden yeteneklerden sadece birkaçı.

Normal şartlarda Çin'de bu tarz büyük bir konsol oyunu yapmak riskli bir iş modeli olarak görülüyor fakat Game Science ekibi girdiği bu zorlu yolda desteksiz kalmayacak gibi. Zira ilk fragman yayınlandığından bu yana şirkete dünyanın dört bir yanından iş başvuruları yağmış. Bu 10,000 başvurudan ilk etapta 15 şanslı kişi ekibe alınacak ve öğlen 2'de başlayıp bitişi kişiye bağlı olan esnek çalışma saatlerinde proje için ter dökecek.

Dragon Ball, Avatar: The Last Airbender gibi serilere ilham veren Maymun Kral'ın orijinal öyküsü son derece otantik bir şekilde ilk kez oyunlara taşınıyor. Animasyonlar olsun, çevre ve karakter dizaynları olsun oyun gerçekten de yeni nesil gibi görünmekte (lafım sana *Final Fantasy XVI*). Yapımcılar oyun üzerinde henüz 2 yıldır çalıştıklarını belirtiyor ve en azından bir 3 yıl daha olduğunu söylüyorlar işin bitmesi için. Ki *Wukong* onlar için sadece başlangıç aslında, ana başlık olan *Black Myth* bir evreni de ifade ediyor ve ilk oyun tutarsa başka Çin efsanelerini görmemizin de yolunun açılacağını belirtiyorlar. Bu denli büyük bir ilgiyi beklemediklerini söyleyen yapımcılar gösterdiklerinden daha iyisine ulaştıklarında yeni bir fragman daha paylaşacaklar ama siz deyin 6 ben diyeyim 10 ay daha var oyundan yeni bir şeyler görmemize. Özellikle bölüm tasarımlarına çok özendiklerini belirten ekip farklı farklı oynayış stilleriyle aynı bölümü geçmenin farklı deneyimler yaşatacağını söylüyorlar. Örneğin fragmanda gördüğümüz dev kurt boss'u üzerinde farklı taktikler de gayet işe yarıyormuş veya gizlenmek yerine dövüşerek de ilerleyebilirsiniz. Oyun eğer *Devil May Cry* gibi aynı bölümü defalarca oynayabileceğimiz bir yapıdaysa bu farklı taktikler değerlenir dostlar ve yeteneklerimizi nasıl geliştirdiğimiz önem kazanır. Hani adamlar 15 saat diyor ama derinine inildiğinde ben yapımın süresinin 40-50 saate uzayabileceğini öngörüyorum. Tüm gördüklerimize dayanarak söyleyebilirim ki ekip doğru yolda ve yeni neslin en çok beklenen oyunlarından birisi şu an *Black Myth: Wukong*. Dolayısıyla Çin'e iyi enerjilerimizi yollayalım buradan arkadaşlar, onlar bize virüs mirüs yollasa da bakın aralarında esaslı tipler de var. Onlara sahip çıkalım.

Sözün özü bu oyun ortalığı yıkacak gibi duruyor uzaktan, çıkışına en azından 3 yıl daha var fakat şu haliyle bile büyük stüdyo yapımlarını utandıran *Black Myth*'i yana yakıla beklemeye başladım bile. Siz de öyle yapın.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Game Sciencet | **DAĞITIM:** - | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -







IMMORTALS: FENYX RISING

Gods & Monsters ne kötü oyun ismiydi değil mi? Ubisoft da öyle düşünmüş olacak ki bu ismi bir kenara bırakmış ve oyununa DAHA DA KÖTÜ bir isim koymuş. Immortals: Fenyx Rising ne ya? İkonunda sakallı Vikinglerin bağırdığı kopyala yapıştır mobil oyunlar gibi. Oyun çıkmadan akılları başlarına gelir de bir daha isim değiştirirler umarım.

İsmi hariç oyun harikulade duruyor cidden yalnız. Kabak gibi ortada olduğu ve de yapımcılarının kendilerinin de dillendirdiği üzere Immortals, Zelda: Breath of the Wild'dan ilham alıyor. Hatta BotW klonu bile denebilir, o derece. Görsel tarzından stamina barına, her yere tırmanabilmekten havada süzülmeye kadar bir sürü şey aynı. Ama Immortals kendini farklılaştırmayı da biliyor. Örneğin BotW'nin övülmeyesi bir yanı varsa o da dövüş mekanikleriydi ki zaten dövüşler oyunda az yer kaplıyordu. Immortals'taysa hem daha sık dövüşe giriyoruz hem de dövüş sistemi ciddi gelişkin.

Görsellik, keşif hissi, dövüş sistemi, karakter geliştirme falan derken oyunu sadece ben değil, gören ve deneyen herkes çok beğeniyor zaten. Kimsenin şimdiye kadar bu derece iyi bir BotW klonu yapmamış olması hata. ■ ÖMER

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Aralık

FINAL FANTASY XVI



Umarım yanılırım ama FF16 çıktığında söyleyeceğim şeyleri bir öngörmek istiyorum: "Oyun çok güzel, hikâyesi sürükleyici, dünyası harika, savaş sistemi çok sıkı ve yapacak tonla şey var. Ama oyun ruhsuz, bitirdikten bir hafta sonra aklınıza gelmez bile."

Beklenmedik bir şekilde duyurulan FF16'da bizi Dragon Age, Dark Souls, Pillars of Eternity vs. gibi karanlık bir orta çağ atmosferi karşılıyor. Ha tabii yine chochobo'lar falan var, FF stili bir karanlık atmosferden bahsediyorum. FF14'ü de çokça andırıyor ki aynı ekip geliştiriyor bunu da zaten. Mevzu da klasik FF oyunlarında olduğu gibi kristaller etrafında dönen bir savaş üzerine.

Bu dünyada bazı insanların içinde summon'ların ruhları bulunuyor. Biz de Phoenix'in ruhuna sahip Prens Joshua'nın şövalyesiyiz ve FF15'le DMC'nin birleşimi gibi duran dövüş sistemi de bu summon'ların güçleri üzerine kurulu. Başlarda sanıyorum sadece Phoenix'in güçlerini kullanırken zamanla Titan, Shiva, galiba Garuda ve galiba Ifrit gibi summon'ların güçlerini birbiriyle kombine ede ede savaşacağız.

İşte dediğim gibi bana biraz fazla çatık kaşlı ve duygusuz bir izlenim verdi oyun ama onun dışında her şey iyi duruyor, umarım endişelerim de yersiz çıkar.

Bu arada çok enteresan da bir söylenti var: Denilene göre oyun FF12, FF: Tactics ve Vagrant Story'nin geçtiği Ivalice dünyasında geçiyor ve hatta Vagrant Story'nin direkt devamı. Valla Ashley Riot falan olacaksa benim ismimi yazın. ■ ÖMER



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS5, PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



YENİ NESİL

Hem ağzıma s*çarsın

KONSOLLAR

Hem senden vazgeçemem

HAKKINDA

Paraları saçarsın ama heyhat

HER ŞEY

Ançartıdsız Heylosuz edemem

Madem yeni nesil konsollar hakkında her şey dedik, size "oldu o zaman toz ve gaz bulutundan başlayın olmadı, abartmayın yahu" dedirtecek en temel bilgileri vererek başlayalım. Arada sırada daha niş kitlelere hitap eden çeşitli konsollar çıksa da konsol piyasasının üç büyük oyuncusu vardır. Sony, Microsoft ve Nintendo. Nintendo diğerlerini çok önemsemeden kendi dünyasında mutlu mesut takılır. Son konsolu Switch'i 2017'de çıkarmıştı zaten. O yüzden Nintendo'yu bu dosyada dışlıyoruz. Mario sen git mantarlarınla oyna.

Sony'nin konsolu Playstation ve Microsoft'un konsolu Xbox ise 2000'lerin başından beri adeta Aşil ile Hektor, Light ile L, Profesör X ile Magneto, turşulu hamburger ile turşusuz hamburger misali birbirinin ezeli rakibi konumunda. Bu iki firma her yeni konsolunu rakibinkiyle aşağı yukarı aynı zamanda çıkarır çünkü geç çıkıp hem konsol satışı anlamında hem de oyun yapımcılarını kaybetme anlamında yarışta geriye düşmek istemez. Son nesil konsollar Playstation 4 ve Xbox One, 2013'te çıkmıştı, bu kez de aynı şey oluyor ve en yeni konsollar **Playstation 5** ve **Xbox Series X|S** aynı ay içinde bizlerle buluşup cenk eyliyor.

ÇIKIŞ TARİHİ:
19 Kasım
[Bazı ülkelerde 12 Kasım ama biz o listede değiliz.]

VERSİYON VE FİYATLAR

Playstation tarafında olay basit. İki tane konsol var, birinin adı PS5, diğerinin adı PS5 Digital Edition. Belllllki anlamış olacağınız üzere gibi bir tanesinde bluray disk okuyucu var, bir tanesinde yok.

PS5: 499 Euro / 449 Sterlin
PS5 Digital Edition: 399 Euro / 359 Sterlin

TÜRKİYE FİYATLARI

Gelelim en merak edilen konuya. Baştan söyleyelim, az sonra karşılaşacağınız fiyatlar hayati tehlike arz edebilir, çocuklardan ve hamile kadınlardan uzak tutunuz.

Bu dosyayı hazırladığımız sırada Xbox'ların fiyatları belli olmuştu. Series X - 9.300TL, Series S - 5.400TL. Bu fiyatlar nasıl böyle oluyor bir hesap yapalım. Şu dakika itibariyle Euro 9,07TL. Yani Series X için:

500 x 9,07 = 4.535TL

Bunun üzerine %50 gümrük vergisi ekleyelim:
4.535 ÷ 100 x 50 + 4.535 = 6.802TL

Bunun da üzerine %20 özel tüketim vergisi:
6.802 ÷ 100 x 20 + 6.802 = 8.162TL

Bunun da üzerine %18 katma değer vergisi:
8.162 ÷ 100 x 18 + 8.162 = 9.631TL

İnsaf edip biraz aşağı çekmişler ve 9.300TL'yi bulmuşuz.

Xbox Series S için aynı şeyi yaptığımızda elde ettiğimiz fiyat ise 5.750TL civarındaydı, o da biraz aşağı yuvarlanmış.

Playstation ülkemize Euro değil Sterlin üzerinden geliyor çünkü Playstation Türkiye, İngiltere'ye bağlı ama PS5'in İngiltere fiyatı 500 değil 450£. Yani şu an 10,02TL olan Sterlin üzerinden aynı hesabı yaptığımızda aşağı yukarı PS5 de Series X'le aynı fiyata geliyor ve onun da biraz aşağı yuvarlanarak aynı fiyata getirileceğini tahmin edebiliriz.

Aynı hesabı 360£'lik fiyata sahip PS5 Digital Edition için yaptığımızda ve yine az bir şey aşağı yuvarladığımızda 7.500TL gibi bir fiyata ulaşıyoruz.

Kısacası evet. Çoğumuz Sony ve Microsoft'un camına ekmek banmakla yetineceğiz ve ülkemizde konsol oyunculuğu hayli azalacak. Konsol alabilecekseniz Twitch/Youtube işlerine girmek için ideal bir zaman. Neden böyle, bu iş değişir mi, kısaca bir muhabbetini edelim:

Şöyle bir detay var: Xbox'ların Türkiye fiyatları geçen ayın ortalarında duyuruldu, ama kısa bir süre sonra bu duyuru kaldırıldı. Eski duyurulan fiyatlar şöyleydi: Series X - 7.500TL, Series S - 4.700TL.

Geçtiğimiz Nisan ayında gümrük vergileri "geçici" olarak arttırılmıştı ve denilene göre uygulama 30 Eylül'de, yani konsollar çıkmadan önce sona erecek, %50'lik gümrük vergisi %20'ye geri dönecekti. Microsoft garibim bizim ülkenin sözüne güvenmiş

olacak ki verdiği fiyatlar da belli ki bu verginin indirilmesinin ardından elde edilecek fiyatlardı. Ama senaryo o şekilde ilerlemedi ve ek vergi uygulamasının yıl sonuna kadar devam ettirileceği açıklandı. Dolayısıyla Xbox'ların bu daha önce duyurulan fiyatlardan satışa çıkma ihtimali suya düşmüş oldu. Tabii aynı vergiler Playstation için de geçerli, eğer Sony, Türkiye'ye özel bir fiyat açıklamazsa, ki tahminler öyle bir şey olmayacağı yönünde, PS5 fiyatlarının yukarıda söz ettiğimiz fiyatlara oldukça yakın olacağını düşünebiliriz.

Peki yıl sonunda ne olur? Öncelikle 20 yıldır "geçici" deprem vergisi ödenen bir ülkede yaşıyoruz, o ek verginin yıl sonunda da kaldırılmayacağı konusunda ciddi şüphelerimiz var. Ola ki kaldırılırsa o fiyat farkı son kullanıcıya olumlu bir şekilde yansıyacak, konsol fiyatları 7.500TL, 6.000TL ve 4.700TL civarlarında olacaktır. Ancak Sony ve Microsoft'un daha da artmaması için bir sebep olmayan döviz kurlarını hesap ederek, fiyatı düşürüp daha sonra tekrar zam yapıp tepki çekmemek adına fiyatları sabit tutma ihtimali de var. Korkuyoruz, yalan değil.

Şimdi arkadaşlar eğri oturup doğru konuşalım. 300-400-500€'luk fiyatlar bu teknoloji harikası cihazlar için inanılmaz uygun, hatta şaka gibi fiyatlar aslında. Eğer vergiler olmasaydı biz büyük konsolları 4.500TL'den alabiliyor olurduk ve o fiyat da fena değil. Ancak 9 binlerden söz ediyoruz. Şaka değil ya, 9 bin! Türkiye'ye gönderim yapan Amazon'lara göz atmadan kesinlikle konsol almayın. Mesela şu an amazon.co.uk'den toplam 3.400TL'ye Series S getirtilebiliyor. Veya pasaportunuz varsa vizesiz bir ülkeye uçakla gidip, havaalanındaki bir mağazadan konsolunuzu alıp, uçakla tekrar geri dönmek çok daha ucuza geliyor, hatta vergi indiriminden de yararlanabiliyorsunuz, o opsiyonu değerlendirmeyi ciddi ciddi düşünün. Hem elinizde üç beş kuruş daha varsa biraz da gezer, farklı memleket görmüş olursunuz. Elbette Türkiye'ye gelecek bir tanıdığınızdan rica etmek de ihtimal dâhilinde. Bu tip bir getirme/getirtme stratejisi izlerseniz birden fazla konsol almamaya özen gösterin. Kişisel kullanım için cihaz getirmekte herhangi bir yasal sorun yok ancak iki cihaz bu işin ticaretini yaptığınız anlamına gelebilir ve gümrükte takılabilirsiniz. Ayrıca yine ticaret yapmadığınızın anlaşılması ve işi garantiye almak adına cihazı kutusundan çıkararak getirmeniz/getirtmeniz önerilir.





Hayır, bir subwoofer değil.

VERSİYON VE FİYATLAR

Microsoft'un konsollarının adlarıysa Xbox Series X ve Xbox Series S. Series X'e son teknoloji konsol, Series S'eyse onun daha az yakışıklı, kafası da daha az basan kardeşi gözüyle bakabilirsiniz. Series X'te çalışan bütün oyunlar Series S'te de çalışacak.

Xbox Series X: 499 Euro / 9.300 TL
Xbox Series S: 299 Euro / 5.400 TL

ÇIKIŞ TARİHİ:
10 Kasım

HANGİSİ DAHA GÜÇLÜ?





PS5

CPU: AMD Zen 2 bazlı, 8 çekirdekli, 3.5 GHz hızında (SMT ile)
GPU: Özel Radeon RDNA 2, 10.28 TFLOP, 36 CU, 2.23 GHz hızında

RAM: 16 GB GDDR6, 256 bit, 448 GB/s
Dahili Depolama: 825 GB özel SSD, 5.5 GB/s IO hızı
Genişletilebilir Depolama: NVMe SSD slotu
Harici Depolama: USB HDD desteği
Optik Sürücü: 4K UHD Bluray sürücü (sadece dijital olmayan versiyon için)

Boyut: 39 cm x 26 cm x 10 cm / 39 cm x 26 cm x 9 cm (dijital vr.)
Ağırlık: 4.5 kg / 3.9 kg (dijital vr.)



Her iki PS5'te de 2 adet USB Type-A, 1 adet de USB Type-C bulunacak.



X|S

Series X

CPU: AMD Zen 2 bazlı, 8 çekirdekli, 3.8 GHz hızında (SMT ile 3.6 GHz)
GPU: Özel Radeon RDNA 2, 12 TFLOP, 52 CU, 1.825 GHz hızında
RAM: 16 GB GDDR6, 320 bit, 10 GB'ı 560 GB/s, 6 GB'ı 336 GB/s
Dahili Depolama: 1 TB özel SSD, 2.4 GB/s IO hızı
Genişletilebilir Depolama: 1-2 TB genişletme kartı
Harici Depolama: USB HDD desteği
Optik Sürücü: 4K UHD Bluray sürücü

Boyut: 30 cm x 15 cm x 15 cm
Ağırlık: 4.4 kg

Series S

CPU: AMD Zen 2 bazlı, 8 çekirdekli, 3.6 GHz hızında (SMT ile 3.4 GHz)
GPU: Özel Radeon RDNA 2, 4 TFLOP, 20 CU, 1.565 GHz hızında
RAM: 10 GB GDDR6, 128 bit, 224 GB/s (8 GB'de), 56 GB/s (2 GB'de)
Dahili Depolama: 512 GB özel SSD, 2.4 GB/s IO hızı
Genişletilebilir Depolama: 1-2 TB genişletme kartı
Harici Depolama: USB HDD desteği
Optik Sürücü: Yok

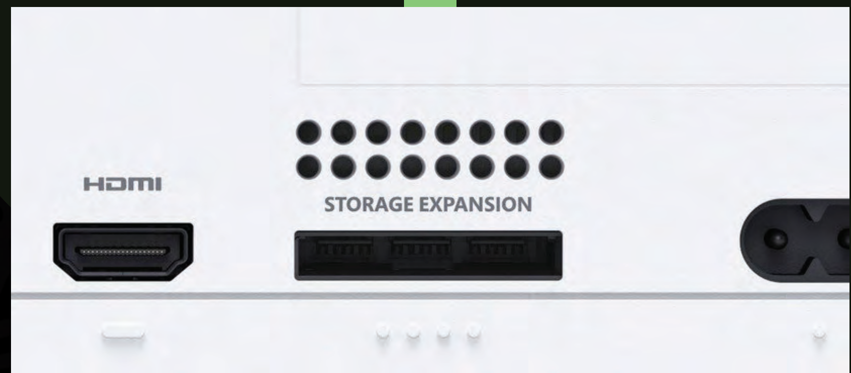
Boyut: 27,5 cm x 15 cm x 6,5 cm
Ağırlık: 1.9 kg

Series S'i şimdilik bir kenara koyarak üst seviye konsollara bakarsak öncelikle iki konsolun da cidden güçlü olduğunu görüyoruz. Evet "cidden güçlüler" diye kalas gibi belirtme ihtiyacı hissettik çünkü örneğin geçtiğimiz konsol nesli, yani PS4 ve Xbox One çıktığında bunu söylemek zordu. Her iki firma da büyük bir teknolojik sıçrama yapmaktan çeşitli sebeplerle çekinmişti ve bu konsolların grafik kaliteleri üst seviye PC'lerin gerisinde kaldı ve hatta son dönemlerde yetersiz kaldıkları için çok sayıda oyunda ciddi fps düşüşleri, optimizasyon sorunları vs. yaşadık. Bu önümüzdeki konsol neslindeyse bunun olmayacağını açıkça söyleyebiliriz çünkü görünüşe göre her iki firma da elinden geleni ardına koymamış.

Yine Series S'i kenara koyarak PS5 ve Series X arasında bir karşılaştırma yapmak gerekirse öncelikle şunu söylemek gerekir ki iki konsol da büyük ölçüde birbirine denk. Yani PS5 ve Series X arasında tercih yapacaksanız, konsolun gücü değerlendirme kriterlerinizin aşağılarında olsun.

Yine de şöyle genel olarak bir bakış atarsak (GamingBolt kanalının değerlendirmelerinden faydalandığımızı da belirterek) Series X'in işlemci, grafik kartı, RAM ve SSD boyutu konularında biraz daha öne çıktığını görüyoruz. PS5'in biraz daha öne çıktığı konuysa SSD hızı. Konuyu çok aşırı olmasa da biraz detaylandıralım. Konuyla alakasız arkadaşlar sıkıntıdan bayılmamak adına sonraki başlığa atlayabilirler.

İşlemci olarak iki taraf da aynı mimariyi kullanıyor ve bu işlemcilerin AMD Ryzen 3700X'in biraz daha yavaş versiyonları gözüyle bakılabilir. Farklı durumlarda ufak oynamalar olabilecek olsa da çoğu durumda, Series X'in işlemcisinin 16 çekirdeğin tamamının 3.6 GHz'de çalışacağını ve PS5'in işlemcisininse 16 çekirdeğinin "genellikle" tamamının 3.5 GHz'de çalışacağı söylenebilir. Bunun arada %3'lük bir fark yarattığı çıkarımına varılabilir ancak iş yükünün aşırı arttığı anlarda PS5'in işlemcisinin hızının 3.3 GHz'e kadar düşebileceği söyleniyor, bu da aradaki farkın %10'a çıkabileceği anlamına gelebilir. Bu yüzdeleri konsolların performanslarındaki fark olarak algılamayın tabii, her iki işlemci de grafik kartlarına darboğaz yapmayacak kadar ileri seviyede. Çoğu durumda biz oyuncular iki işlemci arasındaki farkı anlamayacağızdır bile.





Ancak Series X'e ilk 1-2 yıl çıkacak oyunların Xbox One'a da çıkacağını bir kenara not etmekte fayda var. Dolayısıyla işlemci konusunda Series X, PS5'e göre biraz daha avantajlı olsa da ilk 1-2 yılda çıkacak oyunların bu işlemcinin yeteneklerini tam kullanmayacağını ve bu 1-2 yılda fizik ve yapay zekâ gibi konularda PS5'te daha büyük gelişmeler görebileceğimizi söyleyebiliriz.

Grafik kartı konusu daha karışık ve Series X'in bu konudaki avantajı daha büyük. 52 CU'luk devasa kartı 1.825 GHz'de çalışıyor ve 12 TFLOP'luk bir performans veriyor. PS5'in kartı daha küçük, 36 CU'luk ama müthiş bir hızda, 2.23 GHz'de çalışıyor, 10.28 TFLOP performans veriyor. Kısacası Series X'in içinde daha fazla beygir var, PS5'in içindeki beygirlerse daha hızlı ama konsollardaki bu beygirleri çıkarıp tartıya koyduğumuz zaman (evet makinelerin içinde at var) Series X'in kartı %15 daha iyi performans sahibi gibi görünüyor. Sony ROP ve TMU gibi konularda kartına ekstra güvendiğini ve bunları yoğun kullanan oyunlarda PS5'in üstün performans vereceğini söylüyor ve bu denilenlere güvenirsek aradaki farkın %15'ten daha az olduğu söylenebilir. Ancak öte yandan üst hızlarda çalışan Radeon kartların boyutlandırma konusunda çok iyi olmadığı biliniyor ve bu kartta da aynı şey geçerliyse aradaki fark %15'ten fazla da olabilir ve PS5, hedeflediği 4K standardını her zaman tutturamayabilir. Bunların sadece ön görüş olduğu, asıl sonuçlara konsolların performans testleri geldikçe ulaşabileceğimizi de hatırlatalım ama tabii.

SSD konusunda Sony'nin bariz bir avantajı olduğu görülüyor ki Sony de ilk günden itibaren SSD performansına ne kadar eğildiğinin altını çiziyor zaten. Yükleme süreleri PS5'te daha hızlı olacaktır, o kesin. Series X'in depolama alanı daha yüksek ancak PS5'in SSD'sinin hızı aynı zamanda sıkıştırma konusunda da avantajlar sağlıyor, yani PS5'in SSD'sinin boyutu daha küçük olsa da oyunların PS5 versiyonlarının diskte kapladığı alanın biraz daha az olma durumu söz konusu. Bu SSD'lerin yapımcılara daha fazla özgürlük sağladığını da belirtmekte fayda var. Bir yerden bir yere giderken girdiğimiz dar koridorlar aslında gizli yükleme ekranlarıdır örneğin, yapımcılar o koridorları, asansörleri, dar geçitleri falan mecburen koyuyorlar yani. Bu SSD'ler sayesinde o tip kısıtlamalar olmadan yapacaklar bölüm tasarımlarını.

RAM'lerde iki tarafın az da olsa farklı yaklaşımları var. İkisi de 16 GB DDR6 kullanıyor ancak Series X'in RAM'leri iki parça halinde. 10 GB'ı PS5'inkinden hızlı, 6 GB'ı daha yavaş. Bu aslında Series X için bir avantaj ve konsolun 4K çözünürlüğe daha kolay ulaşmasını sağlayabilir.

Series S'i abisi Series X'le yan yana koyduğumuz zaman ise elbette ki 200€ daha ucuz olmasından mütevellit daha düşük özelliklere sahip bir konsol görüyoruz. İnsanın aklına hemen "e bütün oyunlar daha güçsüz olan Series S'te de çalışacak şekilde yapılacaksa bu oyunlar o kadar da etkileyici olmayacak mı?" sorusu geliyor. Bunun cevabını zaman gösterecek ama Microsoft'un bu konuda söyledikleri de akla yatkın: "Series X, 4K/60fps oyun deneyimi için yapılıyor, öte yandan Series S'te hedef 1440p/60fps. Oyun yapımcıları oyunlarını zaten düşük özelliklere sahip PC'lerde de çalışması için optimize ederler, Series S'te olacak olan da sadece bu."

Series S'in bütün parçalarının mimarisi Series X'le aynı ve aslına bakarsanız çoğu parçada inanılmaz büyük bir düşüş yok. Grafik kartı hariç. Series X'le Series S arasındaki performans farkını belirleyen birincil element grafik kartı. Series X'in 12 TFLOP'luk kartına karşı Series S yalnızca 4 TFLOP sunuyor, ki Xbox One'ın gelişmiş versiyonu Xbox One X'in bile 6 TFLOP sunduğunu hatırlatmakta fayda var. Bu peki Series S'in Xbox One X'ten daha düşük performans vereceği anlamına mı geliyor? Hayır, Xbox One X, 4K çözünürlük göz önünde bulundurularak çıkarılmıştı, Series S'teyse hedef 1440p. Ki konsolun diğer bileşenlerinin One X'inkilerden üst seviye olduğunu da unutmayın.

Bu performans bileşenleri dışında Series S'in bluray disk sürücüsü olmadığını, konsolun Series X'e göre %60 daha az yer kapladığını, ve belki de en önemlisi sürücü boyutunun 512 GB olduğunu da not edelim. Elbette bütün yeni nesil konsollarda olduğu gibi Series S'e de yeni SSD takmak ve bu alanı genişletmek mümkün ancak 512 GB'ın yeni nesil 2-3 oyunla dolacağını unutmayın, bolca silme-indirme işlemi ufukta görünüyor olabilir.

Son olarak özellikle Sony'nin ses konusunda çok iddialı olduğunu da not düşelim. Bu konuda ciddi bir sıçrama yapacaklarını, farkın televizyon hoparlöründen bile anlaşılacağını, kulaklık kullandığımızdaysa kulaklarımızın bayram edeceğini söylüyorlar. İnsan Kojima şu yapmak istediği korku oyununu yapsa da bir güzel donlara doldursak diye düşünmeden edemiyor.

YENİ NESLE GEÇMEK ŞART MI?

PS5

Öncelikle geri uyumluluk konusunu bir aradan çıkaralım. PS5'in PS4'ün oyunlarının %99'uyla uyumlu olacağı açıklandı. Elbette diskli PS5 alırsanız PS4 için olan oyun disklerinizi de kullanabileceksiniz. PS1-2-3 oyunlarıylaysa bir uyumluluk söz konusu değil.

Sony bu nesilde geleneksel bir şekilde ilerleyeceğini söylemişti aslında. Yani artık oyunlarını yeni nesil için geliştireceğini ve bu oyunları oynamak için PS5 sahibi olmamız gerektiğini. Ancak geriye doğru yarım bir adım attı ve PS5'in en çok beklenen oyunlarından Spider-Man: Miles Morales'i ve Horizon: Forbidden West'i PS4 için de çıkaracağını duyurdu. Daha az güzel görüneceklerdir, yükleme ekranları da olacaktır ama PS5 sahibi olmadan bu oyunları oynayabilecek olmak yine de çok güzel. Daha sonraki konsola özel oyunlarınsa PS4'ü pas geçeceğini tahmin ediyoruz. Ayrıca Sony bildiğiniz gibi PC'ye de az da olsa el attı. Horizon: Zero Dawn, Death Stranding ve Detroit: Become Human gibi oyunlar geç de olsa PC'ye de geldiler. Sony bu akımı devam ettirir ve PS5 oyunlarını da PC'ye getirir mi peki? PS4'e de çıkan Forbidden West ve belki Spider-Man bir gün gelebilir ama sırf PS5 için yapılan oyunlar için bu biraz zor doğrusu. Çünkü PC'de büyük oyunların kurulabileceği büyük boyutlu SSD'ler bir türlü standart haline gelemedi ve PS5'e özel oyunları SSD'siz makinelerde çalışır hale getirmek mümkünse bile büyük külfet olacaktır.





X|S

X|S'in geri uyumluluğu PS5'e göre daha kapsamlı. X|S, Xbox One'da çalışan bütün oyunlarla uyumlu. Buna ilk Xbox'ta ve Xbox 360'da olup Xbox One'da oynanabilenler de dâhil. Elbette kutulu oyunlarınızı oynayabilmek için Series X gerekiyor Series S'te bluray okuyucu olmadığı için.

Microsoft, Sony'den çok farklı bir politikaya sahip. Öncelikle Xbox'a çıkan oyunların neredeyse tamamı PC'ye de çıkıyor malum, bu X|S'te de devam edecek. Bu, PC'de oyunlar genelde SSD'ye kurulmadığı için oyunların SSD teknolojisinden çok da yararlanmayacağı anlamına da gelebilir; SSD'yi tam verimle kullanan oyunlar çıktığında PC'deki sistem gereksinimleri arasına SSD'nin ekleneceği, yani bu oyunların HDD'den çalıştırılamayacağı anlamına da gelebilir.

Bir de Xbox One'ı bir kenara bırakmama politikası var Microsoft'un. İlk 1-2 yıl içinde Series X|S'e çıkacak çoğu oyunun Xbox One'a da çıkacağını duyurdular. Bir yandan iyi haber elbette, neticede eski konsolla yeni oyunları oynamaya devam edebileceğiz. Bir yandan da kötü haber tabii, çünkü bu dönemde çıkacak oyunlar Series X|S'in gücünü tam olarak kullanmayacak demek bu, ki Halo Infinite'in grafiklerinin o kadar eleştirilme sebebi bu olabilir.



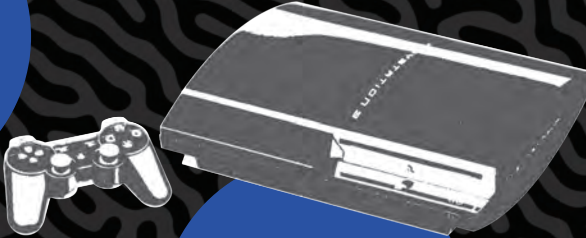
HANGİSİ DA



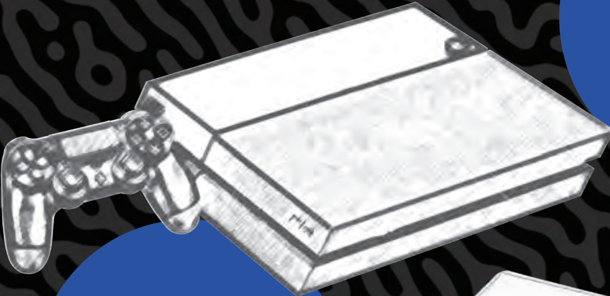
PS1 (1994)



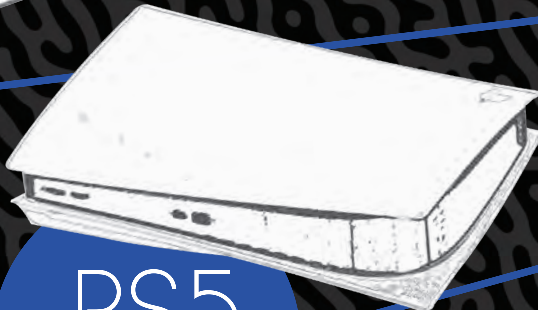
PS2 (2000)



PS3 (2006)



PS4 (2013)



PS5 (2020)

PS5

Sony bu nesilde de yine farklı, siyah gövdesi, beyaz çerçevesi, gövde ve çerçeveler arasındaki soğutma ızgaralarından gelen mavi ışığıyla fütüristik bir tasarım tercih etmiş konsolunda.

Soğutma konusuna hem PS5'te hem de Series X'te aşağıdan aldığı havayı yukarıdan verme gibi bir yöntem tercih edilmiş, PS5'te o tepedeki beyaz çıkıntının başka bir manası yok çünkü. Bunun yüzünden (ya da sayesinde?) Sony genellikle konsolu dikey olarak kullanmanızı öneriyor. Ama neredeyse 40 santim uzunluğundaki bir konsolu dikey olarak nereye sığdırabilirsiniz, onu da iyi ölçüp biçmek gerekiyor. Hele evde kedi varsa kesin devirir, uyarmadı demeyin, sağlama alın.

Yatay olarak kullanmak isterseniz de sıkıntı var, hele ki normal PS5 tercih ettiyseniz. Bu nesilde Playstation sanki Digital Edition düşünülerek tasarlanmış, bluray okuyucu sonradan akıllara gelmiş gibi bir hava var. Normal PS5'teki o bluray çıkıntısı yüzünden Sony ilk defa bir konsolla beraber konsol standını da dâhil ediyor kutusuna.

Ve tabii ki belirtmesek olmaz, neden siyah versiyonu yok şu konsolun ya?

AHA GÜZEL?

X|S

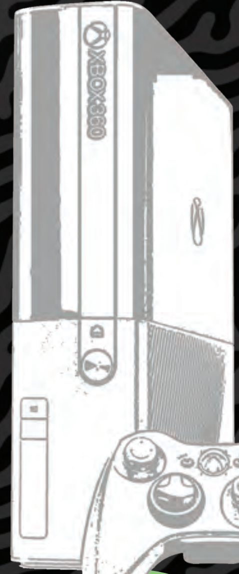
Xbox'ın bu nesilde iki farklı tasarımı var ve ikisi de adeta "ben iş görmek için buradayım" diyen, endüstriyel ama daha önce konsollarda çok az gördüğümüz tasarımlar.

Özellikle Series X'in bilgisayar kasasına benzer tasarımı en başta "Bu ne ya?" dedirtse de efektif soğutma amacıyla bu tasarımın tercih edildiği belli. Series X'in tepesinde kocaman bir fan var ve bu kocaman fan aşağıda birikmiş havayı yukarıdan sessiz ve hızlı şekilde konsoldan çıkarmak için tasarlanmış. İsterseniz yatay olarak da kullanabilirsiniz tabii ama soğutmayı bir kenara koysak bile yatay halinde bile büyük olan bir konsolu nereye sığdıracaksınız yani? Dikey kullanacaksanız sigara içenlerden uzak tutun, küllük zannedenler kesin çıkar.

Series S'se Microsoft'un şu ana kadar yaptığı en küçük konsol. Tasarım olarak Xbox One S'in daha hoparlöre benzeyeni gibi, sadece birazcık daha kalın ama genel olarak daha küçük ve ortasında kocaman, siyah bir fan kısmı var. Görsel olarak tuhaf duruyor ama sanıyoruz zaten isimler yeteri kadar kafa karıştırıcıyken bir de tasarımda da benzer bir şey yapmayalım demişler.



Xbox (2001)



Xbox 360 (2005)



Xbox one (2013)



Xbox Series X|S (2020)



İKİNCİ EL VE TAKAS BİTİYOR MU?

Yeni nesille beraber ikinci el ve takas olayının çok azalacağı gerçeğini bir cebimize koyalım. Çünkü iki konsolun da ucuz versiyonları, yani PS5 Digital Edition ve Xbox Series S, disk sürücüsü olmadan geliyor ve özellikle bizimki gibi fakir ülkelerde insanların çoğunluğu bu ekonomik versiyonları tercih edecektir. Yine de ikinci el ve takas piyasası komple bitmeyecek, sınırlı da olsa devam edecek.

PS5

Türkiye'de uygun fiyatından ötürü çoğu oyuncunun Digital Edition'ı tercih edeceğini öngörmek zor değil.

Yine de ülkemizde Playstation kullanıcıların sayısı oldukça fazla ve gerek kutulu oyun tercih ettiği için, gerek Digital Edition'ı bulamadığı için, gerekse de ikinci el ve takas imkânı sayesinde uzun vadede kâr edeceğini düşündüğü için pahalı olanı alanların sayısı da az olmayacaktır. Yani evet, şu anki kadar hareketli olmasa da ikinci el ve takas piyasası yine var olmaya devam edecektir PS5'in. Eğer çok oyun almayı planlıyor ve yeni çıkan oyunları üzerinden yıllar geçmeden oynamayı düşünüyorsanız uzun vadede diskli PS5 sizin için daha kârlı olabilir. Ama zaten çok fazla oyun almıyorsanız ve oyunların 1-2 yıl içinde PS Store'da büyük indirimler almasını bekleyebilecekseniz, Digital Edition'ı tercih edebilirsiniz.

Bu arada Xbox One'ın aksine PS4 döneminde hesap satma olayı pek mümkün değildi çünkü Sony hesabı başka konsola taşıma konusunda sınırlamalar getirmişti. PS5 döneminde de öyle bir dünya olacağını sanmıyoruz.





X|S

Aradaki büyük fiyat farkından ve ülkemizde zaten 4K televizyonların o kadar da yaygın olmamasından dolayı Xbox almak isteyen çoğu Türk oyuncunun Series S tercih edecek olması kesin gibi bir şey.

Ayrıca her ne kadar son yıllarda Game Pass sayesinde önemli atılım yapmışsa da ülkemizde Xbox'ın yine de daha az popüler olduğu gerçeği var. Bugün ikinci el satış platformlarına bakarsanız PS4 oyunlarından çok daha az Xbox One oyunu olduğunu görürsünüz. Series S'in ekonomikliği ve Game Pass'in her geçen gün daha da cazip hale gelmesi Türkiye'de Xbox'ın popülerliğini Playstation'a birkaç adım daha yaklaştıracaktır şüphesiz ama fiziksel oyunların ikinci el ve takas piyasasının daha hareketli hale gelmesini beklemeyin.

Ama Xbox One'da hesap satma sistemini uygulayan, yani bir hesap oluşturup, oraya alacağı oyunu alıp, oynayıp, sonra da o hesabı satan çok kişi vardı ve Microsoft bu konuda sert tedbirler uygulamadı. Yeni nesille beraber politika değişikliğine gidilmezse, hesap satmalar üzerine kurulu bir ikinci el ve takas dünyası dijital X|S oyunları için gayet var olabilir.

HANGİSİNE ABONE OLMALI?

PS5

Playstation'ın Playstation Plus adında bir abonelik sistemi var malum. Bu abonelikle aylık bedava oyunlar ve ekstra indirimler kazanıyorsunuz ama en önemlisi multiplayer oyun oynamak için PS+ abonesi olmak zorundasınız (free to play oyunlar hariç). Bu sistem PS5'te de devam edecektir. Şu an aylık 24, 3 aylık 75, yıllık 180 lira ama zam yemesi an meselesi, onu da unutmayalım.

Sony bu ay bir de Playstation Plus Collection adında bir şey duyurdu. PS Plus'a abone olduğunuz sürece bir sürü PS4 oyununu istediğiniz kadar oynamanıza yarayan bir sistem bu, PS Plus aboneliği ücreti dışında ekstra ücret gerektirmiyor ve şu an 18 oyunu kapsıyor:

- **Batman: Arkham Knight**
- **Battlefield 1**
- **Bloodborne**
- **Days Gone**
- **Detroit: Become Human**
- **Fallout 4**
- **Final Fantasy XV**
- **God of War**
- **Infamous: Second Son**
- **Monster Hunter World**
- **Mortal Kombat X**
- **Persona 5**
- **Ratchet and Clank**
- **Resident Evil 7: Biohazard**
- **The Last Guardian**
- **The Last of Us Remastered**
- **Uncharted 4: A Thief's End**
- **Until Dawn**

Liste çok güzel ve PS5 çıkar çıkmaz bu hizmetin başlayacak olması, yani konsola ilk günden sahip olanların oyunsuz kalmayacak olması ayrı güzel. Xbox'ın Game Pass'ine benzetebilirsiniz ancak onun gibi yeni çıkacak oyunları kapsayan bir sistem değil. PS+ Collection'a ileride başka oyunlar da eklenebilir ama Sony bu konuda o kadar da açık konuşmadı, bir ihtimal liste bu 18 oyunla da sınırlı kalabilir.

X|S

Xbox'ın da PS Plus'a karşılık gelen bir Live Gold aboneliği var. Yine aynı şekilde ücretsiz oyunlar ve indirimler sunuyor ve yine aynı şekilde multiplayer oynamak için zorunlu (ama Xbox tarafında Gold üyeliği free to play'ler için de zorunlu). Aylığı 30, 3 aylığı 75 lira.

Ancak tabii Xbox dendiğinde akla ilk başta o muhteşem hizmet, o büyük nimet gelir: Game Pass. Game Pass sayesinde aylık 30TL karşılığında 200'den fazla oyunluk bir kütüphaneye direkt erişebiliyorsunuz (PC'de de var) ki bu oyunlar da hiç öyle boş beleş oyunlar değil. Microsoft'un kendi çıkardığı bütün oyunlar da ilk günden Game Pass'e dâhil oluyor. Artı, bu yıl sonundan itibaren Game Pass, EA Play'i de kapsayacak ve ekstra ücret gerektirmeyecek (bunun için Game Pass Ultimate veya Game Pass PC sahibi olmanız gerekiyor, düz konsol Game Pass'inde EA Play yok). Yalnız bunun EA Play olduğunun, EA Play Pro olmadığının altını çizelim. EA Play de geniş bir EA oyunları kataloğu sunuyor ama en yeni oyunlar bu kataloğa dâhil değil. Tam bu satırları yazarken Microsoft'un Bethesda'yı da satın aldığı duyuruldu, yani gelmiş ve gelecek bütün Bethesda oyunları da Game Pass'e anında eklenecektir (aylık 45 liralık Ultimate paketini alırsanız yanında Live Gold üyeliği de geliyor).

Özellikle bizim gibi ülkelerde Xbox'ta insanlar çok oyun satın almaz Game Pass kullanırlar zaten. Game Pass, Xbox One'ın en büyük silahı, en çekici tarafıydı ve X|S için de öyle olmayı sürdürmemesi için bir sebep yok. Yeni konsollarla beraber Game Pass'e ve Live Gold'a zam gelmesin diye yatıp kalkıp dua edelim.

Bütün Game Pass oyun listesini burada sıralamayalım ama işin içine EA Play'i ve Bethesda'yı da katarak en ilgi çekici oyunlardan bir derleme yapmak gerekirse:

- **Halo serisi**
- **Gears serisi**
- **Forza serisi**
- **Red Dead Redemption 2**
- **Monster Hunter: World**
- **Crusader Kings III**
- **Yakuza 0**
- **Devil May Cry 5**
- **Hellblade: Senua's Sacrifice**
- **Tekken 7**
- **Final Fantasy XV**
- **MGS V: The Phantom Pain**
- **Nier: Automata**
- **Metro Exodus**
- **Wasteland 3**
- **Battlefield V**
- **FIFA 20**
- **Dragon Age: Inquisition**
- **Frostpunk**
- **Need For Speed: Heat**
- **The Sims 4**
- **Titanfall 2**
- **The Elder Scrolls V: Skyrim**
- **Fallout 4**
- **Doom Eternal**
- **Prey**
- **Wolfenstein: The New Colossus**





OYUN ALABİLECEK MİYİZ?

Kötü haberi zaten duymuşsunuzdur: Dünya çapında oyunların baz fiyatı yükseliyor. Artık yeni bir AAA oyun 60$ değil 70$'dan satılacak. Ama daha kötüsü de var. Son yıllarda Avrupa'daki vergi artışlarından ötürü Kuzey Amerika'da 60$'dan çıkan oyunlar Avrupa'da 65-70 Euro'dan çıkıyordu, şimdi bu fark daha belirgin hale geliyor. Oyunlar artık Kuzey Amerika'da 70$'ken Avrupa'da 80 Euro olacak. Playstation oyunlarını bağlayan İngiltere'de de 70£.



Sony hiç vakit kaybetmedi, Playstation'da oyunların fiyat artışı gerçekleşti bile. İlk gün çıkacak oyunlar Demon's Souls Remake, Sackboy ve Destruction All Stars, 70$ / 80€ / 70£'den listelendi. Peki ya Türkiye fiyatları?

Kesin tahmin yapması çok zor ama şöyle bir düşünelim... Kısa süre öncesine kadar PS4'e yeni AAA oyunlar 500TL'den çıkıyordu. 500TL evet çok yüksek ancak uçan kurlar düşünüldüğünde aslında baz döviz fiyatlarının altında kalmıştı son dönemde. Ve de bu böyle kalmayacak belli ki, PSN Store'daki fiyatlar duymuşsunuzdur, son zamanlarda cozuttu. EA ve Take Two oyunları 680TL'lere kadar yükseldi. İşin garibi FIFA 20, 21'den daha pahalı. Öte yandan Black Ops: Cold War'un Cross-Gen paketinin yurtdışı fiyatı 70£ ve Türkiye'de 570TL'ye satılıyor. Her şeyin bu kadar dengesiz olması tahmin yapmayı da zorlaştırıyor ama ay sonunda 50£'lik Miles Morales'in PS4 versiyonu 460TL'den satışa çıktı. Hani 70£'lik fiyatları buna oranlarsak 600-650TL civarına ulaşıyoruz. Öyle olursa az da olsa yerelleştirilmiş bir fyat olacak ki ilk başta konsolu çekici kılmak adına mantıklı olur ancak 700-750TL arası bir fiyat görürsek de şaşırmamak gerekir. Hoş 800+ görürsek de şaşırmamak gerek bu tabloada ama neyse...





Xbox'ta bir numaralı oyun oynama yöntemi olan Game Pass'i bir kenara koyarsak, Xbox One döneminde oyun fiyatları çok garipti. Yayıncılığını bizzat Microsoft'un yaptığı birinci parti oyunların fiyatları çoğunlukla iyiydi mesela, Sony'nin kendi oyunlarının fiyatlarıyla kıyaslanamazdı bile, son dönemde çıkan Gears Tactics'in konsol fiyatı çok saçma ama hadi ona kaideyi bozmayan istisna gözüyle bakalım. Çoğu bağımsız oyunun fiyatı da Xbox'ta daha iyiydi. Ama bazı büyük yayıncıların oyunlarının fiyatları da anlamsızca pahalıydı, uzunca bir süre The Division 2 ve Sekiro'nun Xbox Türkiye mağazasındaki fiyatlar koca dünyanın en yüksek oyun fiyatlarıydı.

Öncelikle şu başta bahsettiğim oyunların baz fiyatlarındaki artışı Microsoft biraz daha zamana yayıyor gibi. Kimi oyunlarda artış var kimisinde yok.

Microsoft'un kendi oyunlarının ve bağımsız oyunların fiyatlarının nispeten uygun olması durumu devam edecektir. Üçüncü parti oyunlar da ilk aşamada PS5 versiyonlarıyla paralellik gösterecektir, yani en iyimser ihtimalle AAA oyunlarda 600-650TL gibi bir fiyatla karşılaşacağız. The Division 2 ve Sekiro'nun fiyatlarının abartması durumunun "Xbox One ülkede az sattı, en azından birim oyun satışından kâr edelim" şeklindeki bir stratejiden kaynaklandığını düşünebiliriz. Bu önümüzdeki nesildeyse özellikle Series S'in uygun fiyatı nedeniyle Xbox One'dan çok daha popüler olacağını öngörürsek bu tip bir uçma büyük ihtimalle olmayacaktır.

Yine de bu fiyat abartması durumundan daha önce dilimiz yandı ve Microsoft'un kendi oyunları uygun fiyatlı oluyor dediysek de Gears Tactics bu kaideye zarar verdi. Kısacası X|S'teki oyun fiyatları ilk aşamada PS5'le aynı veya daha iyi olacaktır ama sonrasının herhangi bir garantisi yok. Dolayısıyla Game Pass hâlâ Xbox'ın en büyük çekiciliği ve Game Pass kullanmak yerine direkt oyun almayı tercih ediyorsanız X|S oyunlarının fiyatlarına çok da güvenmemenizi öneririz.

İLK GÜN NE OYNAYACAĞIZ?

PS5

Sony önceki nesillerde yaptığı hataya düşmüyor ve daha ilk günden çok güçlü bir katalog sunuyor. PS4'ün ilk zamanlarında elde sadece Knack falan vardı ya, ne günlerdi...

Bütün PS5'ler Astro's Playroom adında bir 3D platform oyunu yüklü olarak gelecek öncelikle. Cihazı test etmek için güzel bir başlangıç ama tabii ki yetmez... İlk günden satın alıp oynayabileceğiniz, Playstation'a özel (veya sınırlı süreyle Playstation'a özel) dört tane oyun bulunuyor: Demons' Souls Remake, Sackboy: A Big Adventure, Destruction All-Stars ve Spider-Man: Miles Morales. Miles Morales'in bir yan oyun olduğu için nispeten uygun bir fiyata satılacağını da not edelim.

Tabii bir de PS Plus Collection var. O da aboneliğiniz varsa ilk günden itibaren erişilebilir olacak ve şimdilik 18 tane PS4 oyununu içeren bu kataloğu PS5'inizde oynayabileceksiniz. Tabii PS5'in neredeyse bütün PS4 oyunlarına geri uyumluluğu olduğunu da bir kez daha hatırlatmakta fayda var.

Bunlar haricinde Fortnite, AC: Valhalla, Cyberpunk 2077, Watch Dogs: Legion, Just Dance 2021, DMC 5, CoD: Black Ops - Cold War gibi birçok oyun da konsol çıkar çıkmaz oynanabilir olacak. Yalnız hepsi PS5 geliştirmelerine hemen sahip olmayacak, bazıları bu güncellemeyi ilerleyen zamanlarda alacak. Özellikle Cyberpunk 2077'nin ağzımızı sulandıran onca videodan sonra PS5 performansını tam yansıtamayacak olması biraz hevesinizi kırabilir. Diğer yandan, tek derdimiz bu olsun...

İLK GÜN BUNLARI OYNAYIN

- Cyberpunk 2077
- Spider-Man: Miles Morales
- Demons' Souls
- Assassin's Creed: Valhalla
- Astro's Playroom

X|S

Microsoft aslında X|S'le beraber Halo Infinite'i de çıkarmak istiyordu ama grafiklere gelen eleştiriler sonrası oyun cilalanmak için garaja çekildi, 2021'de çıkacak. Sonuç olarak çıkış gününde veya sonraki birkaç ayda X|S'e gelecek yeni Microsoft oyunu bulunmuyor.

Yeni yok belki ama en önemli Xbox One oyunlarından bazılarının X|S için optimize edilmiş versiyonları çıkıyor konsolla beraber: Forza Horizon 4, Gears 5, Gears Tactics, Ori and the Will of the Wisps ve Sea of Thieves. Hiç fena bir liste değil ki konsolun bütün Xbox One oyunlarına geri uyumluluğu olduğunu da bir kez daha hatırlatalım.

Ve elbette en önemlisi Game Pass'in ve içindeki 200+ oyunun ilk günden erişilebilir olduğunu unutmamalı.

Tabii yine PS5'te olduğu gibi üçüncü parti yapımcıların da bir sürü oyunu çıkış gününde X|S'te arz-ı endam eyleyecek. Fortnite, Assassin's Creed: Valhalla, Destiny 2, Dirt 5, DMC 5, Watch Dogs: Legion gibi. Birkaç gün sonra da Cyberpunk 2077, CoD: Black Ops - Cold War gibi oyunlar çıkmış olacak zaten. Cyberpunk 2077 gibi bazı oyunların yeni nesil geliştirmelerini bir süre sonra alacağını unutmayın.

İLK GÜN BUNLARI OYNAYIN

- Forza Horizon 4
- Assassin's Creed: Valhalla
- Devil May Cry 5: Special Ed.
- Tetris Effect: Connected
- Watch Dogs: Legion







HANGİSİ DAHA 'EXCLUSIVE'?

Özel anlaşması olmayan yayıncılar oyunlarını her iki konsol için de çıkaracak zaten çoğunlukla, bildiğimiz konsollara özel oyunlara bakalım biz. X|S tarafındaki oyunların tamamının PC'ye de çıkacağını not etmekte fayda var. PS5 tarafındaysa Demon's Souls, FF16, Godfall ve Kena'nın PC'ye geleceği kesin gibi, gerisi belli olmaz. Bir de gelecek Bethesda oyunlarının PS5'i pas geçme ihtimali doğdu Microsoft, Bethesda'yı alınca ama bu konuda net konuşmak için erken. Bir de üstüne Metal Gear Solid 1'in yeniden yapımı söylentileri yoğun bir şekilde dolanıyor. Konami'nin aklı başına mı geldi? Yeniden yapım da olsa Kojima'sız MGS olur mu? Yoksa bir ihtimal Kojima işin içinde mi? Yanıtlanmayı bekleyen sorular...

Konsollara özel olduğunu bildiğimiz oyunları yanlardaki mavi ve yeşil çemberlerde listeledik. Bir tarafta yer alan bir oyun çok çok büyük ihtimalle diğer platforma gelmeyecektir yani.

• Astro's Playroom *(19 Kasım)* • Demons' Souls *(19 Kasım)* • Destruction All Stars *(19 Kasım)* • Final Fantasy XVI *(-)* • **God of War II:** Ragnarök *(2021)* • Godfall *(19 Kasım)* • Gran Turismo 7 *(-)* • **Horizon:** Forbidden West *(2021)* • **Kena:** Bridge of Spirits *(2021 ilk çeyrek)* • Project Athia *(-)* • **Ratchet & Clank:** Rift Apart *(2021 ilk çeyrek)* • Returnal *(-)* **Sackboy:** A Big Adventure *(19 Kasım)* **Spider-Man:** Miles Morales *(19 Kasım)*

HANGİSİNİN OYUNLARI BANA GÖRE?

• As Dusk Falls *(-)* • Avowed *(-)* • Call of the Sea *(Aralık 2020)* • CrossfireX *(2020)* • Echo Generation *(2021)* • Everwild *(-)* • ExoMecha *(2021)* • Fable *(-)* • Forza Motorsport *(-)* • Grounded *(2021)* • Halo Infinite *(2021)* • Hello Neighbor 2 *(2021)* • **Phantasy Star Online 2:** New Genesis *(2021)* • Psychonauts 2 *(2021)* • Second Extinction *(10 Kasım)* • **Senua's Saga:** Hellblade II *(-)* • Scorn *(-)* • Stalker 2 *(-)* • State of Decay 3 *(-)* • Tell Me Why *(10 Kasım)* • The Ascent *(2020)* • The Falconeer *(2020)* • The Gunk *(Eylül 2021)* • The Medium *(Aralık 2020)* • **Warhammer 40k:** Darktide *(2021)*

Diğer tüm kriterleri bir yana atıp ne tür oyun sevdiğinize bakarak da Playstation ve Xbox arasında bir tercih yapabilirsiniz. Şöyle ki:

Açık dünya aksiyon oyunlarında Playstation her zaman güçlü oldu, özellikle Spider-Man: Miles Morales ve Horizon: Forbidden West'le bu gücünü perçinleyecek gibi görünüyor. Seriyi ilk kez gerçek anlamda açık dünya sistemine geçirecek olan Halo Infinite sayesinde Xbox biraz arayı kapatıyor gibi ama.

Yarış oyunlarında X|S öne çıkıyor. İlk günden Forza Horizon 4'ün yenilenmiş haline sahip olacak ki mükemmel bir oyun olduğu hepimizin malumu. İki tarafın ağır topları Forza Motorsport ve Gran Turismo 7'nin çıkmasınaysa daha yıllar var. Destruction All Stars'ı formatı farklı olduğu için saymıyoruz.



Shooter'larda Xbox; Halo Infinite, State of Decay 3 ve Stalker 2'yle bayağı bir ön planda gibi görünüyor ki yeni Gears'lar da kesin gelecektir. Sony'nin bu konudaki güçlü silahı Naughty Dog'un bir sonraki oyunu henüz belli değil.

Yakın dövüş dediğimizdeyse PS5 açık şekilde ağır basıyor, elinde God of War, Spider-Man gibi markalar var. X|S de boş değil ama tabii, başta Hellblade II olmak üzere onun elinde de büyük potansiyel mevcut.

Platform oyunlarında da şimdilik PS5 ağır basıyor. Daha ilk günden Astro Bot ve Sackboy gibi iki harika oyunla geliyor ve yakın gelecekte çıkacak Ratchet & Clank, PS4'e çıkmayacağı için PS5'in gücünü gerçek anlamda ilk gösteren oyun olacak belki de. Ama tabii X|S'e zahmet olmazsa bir gün gelecek olan Psychonauts 2 bunların hepsini süpürebilir, o ayrı.

Korku türüne de değinmekte fayda var. Layers of Fear'ın yapımcılarından gelen, Silent Hill esintili The Medium, X|S'in ses getirecek oyunlarından olabilir. PS5 tarafında henüz bir şey görünmüyor ama Hideo Kojima ne zamandır korku oyunu yapmak istediğini söylüyor. Bakalım...

RYO'larda ve aksiyon/RYO'lardaysa iki taraf da çok güçlü. X|S tarafındaki Avowed ve Fable Remake dikkat çekerken PS5'te Demons' Souls ve FF16 var. Tıpkı geçen nesilde olduğu gibi batı RYO'ları konusunda X|S, JRYO'lar konusunda PS5 üstün olacaktır.



YENİ GAME-PAD'LER NASIL?

PS5

Playstation bildiğiniz gibi gamepad'ini geleneksel olarak Dualshock diye adlandırırdı ve PS5'te de bu geleneğin süreceği düşünülüyordu ancak yeni gamepad'imizin adı Dualsense ve bu isim değişikliğinin hakkını verecek teknolojilerle geliyor.

Dualsense ismindeki "sense" yani "his" takısını yeni titreşim teknolojisi "haptic feedback"ten alıyor. Switch'in Joycon'larında da olan haptic feedback çok daha hassas ve detaylı bir titreşim hissi verecek. Bunun da ötesinde haptic feedback'in en büyük katkısı tetik, yani L2/R2 tuşlarına. Kullandığımız yayın gerginliğine, araçla hangi viteste hangi hızda gittiğimize vs. göre bu tuşlar daha fazla gerilecek veya yumuşayacak.

Bir diğer önemli detay da Dualsense'in dâhili mikrofona sahip olması. Dolayısıyla takım içi iletişimin vs. önemli olduğu oyunlarda kimsenin mikrofonum yok diye bir bahanesi olmayacak. Tabii vantilatörün önünde oturup mikrofonunu kapatmayanlara da hazırlıklı olun öte yandan.

Bunun dışında Share butonu yerine Create butonu geliyor. İşlevleri benzer olsa da Create butonunun video/resim editleme ve bunları paylaşma konusunda daha fazla özgürlük sunacağını öngörmek zor değil.

USB Type-C girişinin olması da önemli bir detay. Kolun şarjı ne kadar gider bilinmez ama eskisine oranla çok daha hızlı şarj olacak olması şarj süresinin önemini ikinci plana atıyor.

PS5'in PSVR'ı da destekleyeceği biliniyor ancak Move'u olmayan oyuncular Dualshock 4'ü onun muadili olarak kullanabiliyordu genelde. Dualsense'i o şekilde kullanmak mümkün olmayacak çünkü üst tarafındaki, kameranın kolu algılamasını sağlayan ışıklı alan gitmiş durumda.

DualShock 4'ü PS5'te sadece PS4 oyunlarında kullanabilecek olmamızsa biraz üzücü, çünkü Sony'nin kendi oyunları ve üçüncü partilere yaptırdığı özel oyunlar dışında DualSense'in her şeyini kullanacak oyun düşünemiyoruz. Keşke geliştiricilerin inisiyatifine bırakılsaymış PS2'nin Dualshock 1 desteği gibi.

Avrupa fiyatı 70€, İngiltere fiyatı 60£. Türkiye fiyatı da 600-700TL civarında olacaktır.

X|S

Xbox'ın geriye uyumluluk politikası gamepad için de geçerli. Yani Xbox One gamepad'iniz varsa onu rahatlıkla X|S'te de kullanabileceksiniz.

Yeni gamepad'de tasarım ve işlev olarak çalışan şeyi bozmama anlayışı sürüyor. Hafiften değişen şekli haricinde önemli olarak 2 farklılığı var X|S gamepad'inin. Birincisi bir Share butonu eklenmiş, bu buton sayesinde rahatlıkla ekran görüntüsü veya video alıp paylaşmak mümkün olacak. İkincisi de D-Pad'deki değişiklik. Xbox One gamepad'indeki 4 yönlü yapıyla yuvarlak yapının bir hibriti denebilir yeni D-Pad için.

Gamepad'in önceki Xbox gamepad'leri gibi yine kalem pille çalıştığını belirtmekte fayda var. Type-C girişi ve şarj edilebilir pil ikilisi yeterince iyi iş görecektir.

Avrupa fiyatı 60€. Türkiye fiyatı da 500-600TL civarında olacaktır.

HANGİ AKSESUARLAR?

PS5

PlayStation 5 çıkışında bayağı bir aksesuarla geliyor.



PULSE 3D KABLOSUZ HEADSET:

Oyun ortamınız gürültülüyse veya iletişimin önemli olduğu online oyunlara girişecekseniz ilk düşünmeniz gereken aksesuar. Ayrıca Sony'nin ses konusunda ne kadar iddialı olduğu da malum ve televizyon hoparlöründen o farkı tam olarak yaşayamayacaksınızdır. Diğer kulaklık üreticileri de şüphesiz PS5'e özel kulaklıklar çıkaracaktır çok geçmeden ancak Sony'nin PS4 için çıkardığı kendi kulaklıkları da üst kalitedeydi, Pulse 3D'nin de kalitesinden şüphe etmeye gerek yok o yüzden. Fiyatı 100€, tahmini Türkiye fiyatı da 1.200TL civarı.

HD KAMERA:

1080p görüntü alabiliyor ve çok şükür ki kendine ait bir standı da var, PS4 kameraları ince televizyonların üstünden az intihar etmedi. PS4'ün kamarasını başta Just Dance olmak üzere birkaç oyun kullanıyordu ancak bunlar çok az sayıda olduğundan kamera o kadar da gerekli bir şey değildi. Bu durum PSVR'ın çıkışıyla beraber değişti tabii. PSVR'ın PS5'te de çalışacağını düşünürseniz VR oyun oynamak için bir kamera şart (PS4'ün kamerası da PS5'te çalışacak ancak ek bir adaptör gerektirecek, bu adaptör PSVR sahiplerine ücretsiz temin edilecek). PSVR'ınız yoksa bu kamerayı edinme sebebiniz Twitch yayıncılığı yapmak olabilir, onun dışında çok bir kullanım alanı olmayacaktır. Fiyatı 60€, tahmini Türkiye fiyatı 800TL civarı.



MEDYA KUMANDASI:

Dualsense'le menülerde gezip izlediğiniz medyayı yönetmek rahat değil denemez ama özellikle gamepad kullanmayı sevmeyen, TV kumandasına alışkın aile büyükleri için daha konforlu bir yöntem istiyorsanız kumanda da edinmek isteyebilirsiniz. Üzerinde Netflix, Spotify, Youtube ve Disney+ kısayolları da var. Fiyatı 30€, tahmini Türkiye fiyatı 400TL civarı.



DUALSENSE ŞARJ İSTASYONU:

Aynı anda 2 Dualsense'i bu istasyonun üzerine oturtarak şarj edebiliyorsunuz. Doğal olarak kablonun aksine kolu şarj olurken kullanamayacaksınız, dolayısıyla... Meh... Fiyatı 30€, tahmini Türkiye fiyatı 400TL civarı.

Bunların dışında Sony tarafından lisanslı olan arcade stick'lerin olsun, joystick'lerin olsun, direksiyonların olsun PS5 ve geriye uyumlu PS4 oyunlarında çalışacağı onaylandı, ki harika bir haber bu. PSVR'ın PS5'te de çalışacağını bir kez daha not etmiş olalım ayrıca.

Bizim tavsiyemiz elbette ilk başta ikinci bir Dualsense edinmeniz yönünde olur. FIFA/PES atacak arkadaşınız yoksa bile bir gün birlikte oyun oynayacağınız bir kız/erkek arkadaşınız mutlaka olacak, umudunuzu kaybetmeyin (ühü). İkinci olaraksa eğer konsol + 2. Dualsense aldıktan sonra eve haciz gelmediyse Pulse 3D'ye bütçe ayırmaya çalışmanızı tavsiye ederiz. Sony'nin ses konusunda söylediklerine biz ikna olduk, yeni nesil ses tecrübesini yaşayacağımız günleri merakla bekliyoruz ve bize bu tecrübeyi yaşatması için Pulse 3D'ye güveniyoruz.

X|S

Xbox'ın aksesuar desteği üçüncü partiye daha odaklı. Özel kulaklıktır, kameradır, kumandadır yok.

Ama Xbox'ın bu nesil için en büyük hamlesi hem geri hem de ileri uyumluluk, ve tabii ki aksesuarlar konusunda da bu tavrı devam ettiriyor. Şu an piyasadaki neredeyse tüm üçüncü parti Xbox aksesuarları Series X|S'le uyumlu olacak.

Son olarak, eğer Kinect sahibiyseniz Xbox One'ınızı elinizde tutmak isteyebilirsiniz, çünkü Series X|S'in Kinect desteği yok.

X|S için de ilk önerimiz elbette ikinci bir gamepad edinmeniz yönünde olur ancak yenisi çıkınca Xbox One gamepad'inin ucuzlayacak olmasını ve bu eski modellerin de X|S'le direkt uyumlu olacağını unutmayın. Yani ikinci gamepad olarak Xbox One gamepad'i tercih edin. Share butonu sizin için önemliyse bile bu butonun tek gamepad'de olması yeterli.



HANGİ BULUT?

PS5

Sony'nin bulut teknoloji konusunda şu an PlayStation Now dışında hâlâ büyük bir atılımı bulunmuyor. Klasik ve güvenli bir kafa yapısında ilerlemesine rağmen, gelecekteki bulut atılımları için Sony'nin Microsoft'la anlaştığını belirtmeyi unutmamak lazım. Sony'nin şu an yapması gereken tek şey PlayStation Now'ı daha fazla ülkeye açmak. Özellikle geriye uyumluluk konusunda hâlâ Xbox'ın bir adım gerisinde olduğunu düşünürsek bu hamle bile oldukça iyi miktarda olumlu geri dönüş alır.

X|S

Microsoft'un son birkaç yılda oyun sektörüne bakış açısını değiştirdiğinin hepimiz farkındayız ve bunun en büyük sebebi tabii ki de donanım satmaktansa yazılım ve abonelik satmayı tercih etmeleri, malum daha fazla para getirdikleri gerçek. Bu yüzden de Eylül 2020'de resmi olarak 22 ülkede açılmış olan xCloud, Game Pass'le beraber Microsoft'un en büyük kozu. Şimdilik sadece Android cihazlarda bulunan xCloud, ilerleyen yıllarda Microsoft'un istediği kıvama gelirse Series S'in 4-5 yıl sonra yetersiz kalabileceği dönemde konsolun kurtarıcısı olan bir teknoloji olabilir. Şu an için yapmaları gereken şey xCloud'ın desteklediği ülke sayısını arttırıp Android dışındaki platformlara da odaklanmaları. Stadia, GeForce Now gibi rakiplerine kıyasla bayağı geniş ve kaliteli bir oyun arşivine sahip olmaları zaten tercih etmek için yeterli, şimdi bunu geliştirmeleri lazım.

ÇIKAR ÇIKMAZ ALMALI MI?

Hemen net bir yanıt verelim: Hayır. Oyunlar çıkıp biriksin diye demiyoruz bunu, her iki konsol da dolu bir kütüphaneyle geliyor.

Ama malum biz dışarı çıkıp cebimizdeki 300-500 birim parayla konsol alamıyoruz, bizim için büyük bir maddi külfet bu. Dolayısıyla riske girmek istemezsiniz. Tavsiyemiz aslında şöyle 1 yıl falan beklemeniz olur ama o olmazsa en azından Ocak ayına kadar beklemeniz faydanıza. Hem üretilen ilk parti konsollarda herhangi bir kronik sorun olup olmadığını görmüş olup kendinizi garantiye alırsınız; hem de yıl başında gümrük vergisinin düşürülme, dolayısıyla konsolların fiyatlarının da düşme ihtimali var. Eğer Ocak'a kadar beklemek istemiyorsanız bile tavsiyemiz en azından 27 Kasım'a kadar beklemeniz olur. Bu yıl Black Friday indirimleri 27 Kasım'da. Yeni konsollar hemen indirime girer mi hiç belli olmaz doğrusu ama ola ki girerlerse 1-2 hafta bekleyemediğiniz için kafanızı duvarlara vurmayın. Ama stok kalmazsa da bizi linç etmeyin olur mu? Kalmayabilir çünkü, pandemi nedeniyle üretimlerin biraz aksadığı konuşuluyor.



KARAR ANI

Peki hangi konsolun hangi versiyonunu alacağınızı nasıl bileceksiniz? Sayfalardır bu soruya parça parça yanıtlar verdik aslında ama hepsini bir toparlamış olalım.

Öncelikle bu tabii kişisel zevke ve de elbette maddi duruma göre çok değişen bir soru. Neticede zengin bir oyunseverseniz bir PS5 bir de Series X alır, bize de hayrına birer tane gönderir, keyfinize bakarsınız. İmkânları olan ama o kadar da çok aşırı olmayanlar için konuşalım:

Bir kere, eğer elinizin altında zaten güçlü bir PC varsa X|S'e yönelmenin çok bir manası yok, maddi durumunuz elveriyorsa PS5 tercih etmelisiniz. Çünkü Xbox'ta olan oyunların tamamına yakını zaten PC'ye de çıktı ve çıkmaya devam edecek.

Elinizde bir Xbox One varsa da X|S'e geçiş yapmak için acele etmenize gerek yok. X|S'e ilk 1-2 yıl çıkacak oyunların çoğu Xbox One'a da çıkmaya devam edecek. Tabii Xbox oyunlarının daha gelişmiş hallerini oynamayı özellikle istiyorsanız da kimse sizi tutmaz.

Eğer yeni nesil Xbox almak istiyorsanız ama elinizde 4K televizyon yoksa ve de almayı pek düşünmüyorsanız, Series X'tense Series S tercih etmelisiniz. Elbette 4K olmayan televizyonda da kalite farkı olacaktır ancak aradaki 4 bin liraya yakın farka değmez. 4K televizyonunuz varsa ama yazık etmeyin o güzelim televizyona, Series X'e (veya PS5'e) yönelmeye çalışın.

Zaten her iki tarafın konsollarını düşündüğümüz zaman da Series S en ekonomik çözüm. Konsolların Türkiye fiyatı duyurulmadı ama Series S ile PS5 Digital Edition arasında 2 bin lira civarı bir fark olacak muhtemelen, hiç az değil. Ama bunun da ötesinde Game Pass ne kadar övsek az gelecek, müthiş bir olanak. Series S + Game Pass aboneliğiyle olabildiğince ekonomik bir şekilde yüzlerce şahane oyunu oynayabilmek mümkün.
Bir tarafta X|S'in bu kadar avantajı var evet ama terazinin diğer tarafına Playstation 5'in konsola özel oyunlarını koyduğumuz zaman dengeler altüst oluyor. Evet Microsoft'un Halo, Gears ve Forza serileri zaten güçlü ve son yıllarda Ninja Theory, inXile, Obsidian, Double Fine ve de son olarak Bethesda gibi çok önemli stüdyoları bünyesine katması elini daha da güçlendirdi ama diğer tarafta God of War, Horizon, Spider-Man, Gran Turismo gibi duyurulan oyunlar; Naughty Dog, Quantic Dream, Team Ico ve Kojima Productions gibi yeni oyunlarını daha duyurmamış stüdyolar; Final Fantasy, Persona, Demons' Souls gibi konsollarda Playstation'ı tercih eden markalar var. Aradaki hâlâ fark var ve bu saydığım oyun serilerinden biri sizin için olmazsa olmazsa PS5'e yönelimli olmanız kaçınılmaz. Yine bu sebepten her ne kadar Game Pass kadar geniş bir katalog sunmasa da yeni duyurulan PS+ Collection da kataloğundaki oyunlarla PS5 almak için çok güzel bir sebep sunuyor. Yani kısacası sizin için PS'e özel oyunlar değerliyse aradaki fiyat farkını karşılamayı düşünmek isteyebilirsiniz.

İkinci el ve takas olayı her iki tarafta da azalacak ancak PS5 Digital Edition'da hiç olmayacak. İkinci el ve takasla ekonomi yapmayı düşünüyorsanız gidip onu almaya kalkmayın.

Bulut oyunculuk konusunda Sony de bir şeyler yapacağını söylüyor ama ne olduğu belirsiz. Microsoft, xCloud'a eğiliyor ama Series X için şimdilik bulut oyunculuğun bir anlamı yok gibi görünüyor, konsol zaten oyunları olabildiğince iyi bir şekilde çalıştıracaktır. Series S için anlamlı olabilir xCloud, Series S alıp oyunları Series X kalitesinde oynama imkânı olabilir ileride ama şu noktada ona güvenmek için erken, konsol alırken bulut imkânlarını şimdilik değerlendirme dışı tutun. Ve de tabii bütün bunları söylüyoruz ediyoruz ama onların haricinde bir sürü etmen konsol tercihinizi belirleyebilir. Birisinin tipini sevmişsinizdir, veya arkadaşlarınız bir tanesini tercih ediyorsa onlarla multiplayer oynayabilmek için siz de onu tercih edersiniz, veya bir tanesine rasyonel olmayan bir sempatiniz vardır... Nihayetinde şu doğru bu yanlış diye bir şey yok, her şey kişisel tercihlerinizle ve olanaklarınızla alakalı.

156

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Battletoads	6	72
Creaks	8+	81
Dark Nights with Poe & Munro	7+	74
Destroy All Humans	8	72
Fall Guys: Ultimate Knockout	8	80
Hellpoint	7	63
Horizon: Zero Dawn	6+	84
Hyper Scape	7	68
In Death Unchained (VR)	7+	-
Maid of Sker	6	62
Microsoft Flight Simulator	9	92
Mortal Shell	8	76
Nioh 2: The Tengu's Disciple (DLC)	8	77
Othercide	7+	78
Project Cars 3	6	68
Risk of Rain 2	7	85
Rogue Legacy 2 (EE)	-	-
Röki	7	75
Spiritfarer	8+	84
Total War Saga: Troy	8+	75

Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.


54

İNCELEMELERDE BU AY

66



OGZ TAKIMI



ALİ SEZGİN

Oyun sektörünün delirdiği bu dönemlere bayılıyorum. Konsolların çıkışına iki ay kala ancak fiyatlarını öğrenebildik, herkes deli gibi konsoluna özel oyun kapmaya çalışırken, Microsoft işi abartıp Sony'nin özel oyunlar için anlaşma yaptığı Bethesda'yı satın alıverdi. Bütün bunlar olurken birçok konsol oyuncusu tabiri caizse sosyal medyada birbirlerini yiyorlar. Hakaretler, küfürler, komikli resimler derken kopan meydan savaşını bile izlemek çok keyifli. Keşke her sene konsol çıksa.

SAYILARLA

9
Bu ay incelemelerim dâhil olmak üzere oynadığım oyun sayısı.

51
Bannerlord'da dengelemeye çalıştığım birim sayısı.

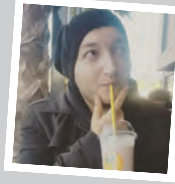
5
Ardı ardına gelen işler yüzünden günlük uyku saatim.

ÜÇ ÖNERİ

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD: Hiçbir çıkar çatışması olmadan, sanki ekmeğimi oradan çıkarmıyormuş gibi söyleyebilirim ki Bannerlord dünyanın en güzel oyunudur!

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR: Flight Simulator'da geçirdiğim süre uçak kaldırmayı öğrenmem ve evimin yerini bulup oraya çakılmamla sınırlı olsa da yine de keyif aldım.

WASTELAND 3: Eski Fallout'ları yad ederken Fallout'ların gerçek devam oyununa denk gelmek de kimseye nasip olmaz herhalde.



SABRİ ERKAN SABANCI

Bu sayfaya en son uğradığımda Xbox'ta Gamerscore kasıyordum, belki hatırlarsınız. Hah işte, onun yüzünden bu yaz dönemi oynamak istediğim çoğu oyunu oynayamadım. Güya tekrar Kingdom Hearts'lara dönecektim Xbox'a geldiler diye, The Witcher 3 ve Nier Automata'yı bitirecektim bu sefer, Assassin's Creed Ezio Collection'ı yalayıp yutacaktım... Gerçi Assassin's Creed 2'nin tüm başarımlarını almıştım hakkını yemeyeyim. Güzeldi de. Ama 100.000 Gamerscore hedefime çok yakınım, bir daha buraya uğradığımda yapmış olurum diye ümit ediyorum. Yapmadan burada belirmeyeceğimi de nereden çıkardınız canım?

SAYILARLA

6
The Witcher 3'e "tamam, bu sefer bitireceğim" diye tekrar başlama sayım.

26585
Buraya en son uğradığımdan bu yana kazandığım Gamerscore.

35
Bazılarıyla gurur duymamama rağmen, Xbox'ta tüm başarımlarını topladığım oyunlar.

ÜÇ ÖNERİ

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND: Farkındayım, Pro Skater 1+2 çıkmışken bunu öneriyor olmam tuhaf ama PS2'de saatlerimi gömdüğüm Tony Hawk oyunu buydu. Şu an aynısı THPS 1+2 geçerli ama American Wasteland'in yeri bende her zaman ayrı olacak. Hikâye modu olsun, o açık dünyasındaki "gizli" yükleme ekranları olsun cidden harika bir oyundu. OST'si bile yeter.

THE ELDER SCROLLS ONLINE: Piyasada doğru düzgün konsol DVO'su yok, hatta konsolu geçtim direkt doğru düzgün DVO yok. Bundan yıllar önce ilk defa denediğimde pek sevmemiş olmama rağmen TESO'ya birkaç ay önce tekrar bir şans verdim ve FF XIV'ün boşluğunu inanılmaz doldurdu. Ha Euro bu kadar artmış olmasa FF XIV'e koşa koşa dönerdim, orası ayrı.

SONIC GENERATIONS: Evet, Sonic oyunu öneriyorum. Hem de üç boyutlu bir Sonic oyunu. "Güzel üç boyutlu Sonic oyunu yok" diyenlere inat, Sonic Generations'ı önermeye ve savunmaya devam edeceğim ömrüm boyunca. Klasik ve yeni Sonic arasında gidip gelmeler, klasik bölümlerin üç boyutlu ele alınması falan çok güzel şeyler. Bir fırsat verin, zaten Steam'de 1 TL'ye satılmıştı geçen aylarda, almışsınızdır kesin ucuz oyun diye. Yatmasın arşivinizde.



DOSYA
inceleme

win osx lin

YAZI MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Crusader Kings 3

Sevgili günlük, bugün maiyetimden biri bana korkunç bir sırrı açıkladı. Öğrendim ki sevgili kraliçem, 25 yıllık yol arkadaşım ahlaksız bir şehvet düşkünüymüş ve beni defalarca aldatmış; 10 yıldır ben İrlanda'nın her köşesinde seferden sefere koşarken 8 yeni çocuğum olmasından anlamalıydım. Kendisini babasından kalan topraklarında mağlup edip hapse atmış ve boşamış olsam da, uzun işkencelerime rağmen bir şey itiraf etmedi. Maalesef 7 oğlumun da babası olup olmadığım konusunda emin değilim. 3 küçük oğlum yüce tanrının yolunu benimseyip soylu unvanlardan vazgeçmiş olsa da kalan 4'ü hâlâ mirasımı paylaşmayı bekliyor. Belki de 4'ünü de zindanda anneleriyle çürümeye terk etmeli ve merhum kuzenimin eşiyle yaşadığım o günahkar geceden doğan gayri meşru evladıma hak ettiği gibi asil soyadımı bahşetmeliyim, kim bilir…

**BRIAN AİLESİNDEN
İRLANDA YÜCE KRALI
2. BRIAN MURCHAD,
1097 AD**



Merak etmeyin sevgili okurlar; bunlar ne gerçekte yaşanmış olaylar, ne de dün gece gördüğüm rüyadan aklımda kalanlar. Hepi topu *CK3*'teki ilk karakterim ölüme yaklaşırken başıma gelen veraset krizinden küçük bir kesit sunmak istedim. Hoş tarih boyunca bu yazdıklarımdan çok daha fenalarının yaşandığına da şüphe yok tabii, o ayrı.

Büyük stratejilerin şahı

"Büyük Strateji" türünün şüphesiz ilk akla gelen ismi Paradox; aradan geçen 8 yıl, 2 ana seri oyunu ve 2 yeni dönem oyunundan sonra *Crusader Kings*'e; Orta Çağ'ın, hanedanların ve entrikaların serisine muhteşem bir geri dönüş yaptı. Hem de nasıl dönmek.

Kuzeyde Avrupa'yı birbirine katmaya gelen Vikingler, Cebelitarık'ı geçip Güney Fransa ovalarına yaklaşan İslam orduları, çökmekte olan Doğu Roma, Hindistan'ın mağrur prensleri, Orta Asya'dan gelen Türk akıncılar, Şarlman'ın taht kavgasıyla birbirine girmiş torunları ve daha neler neler... İzlanda'dan Batı Çin'e, Sibirya'dan Orta Afrika'ya devasa bir harita var karşımızda. Hem de bu kadar güzel çizilip renklendirilir mi yahu. İncelemede görseli var, kelimelerim yetmeyeceği için bir görün istiyorum.

Eski Maho ağalardan kim kaldı

Tabii Orta Çağ'ın düzeni günümüz dünyasından çok uzak. Merkezi devletlerin ve bürokrasinin ortaya çıkışına daha yüzyıllar olduğu için batı dünyasında feodal düzen, diğer yerlerde de klan ve kabile düzeni hâkim. Feodal düzenin temelinde yatan unvanları incelemenin rahat anlaşılabilmesi için kısaca bir açıklamam gerek. Her bir idari bölge bir kontluğa bağlı. Bu kontluklar birleşip dükalıkları, dükalıklar birleşip krallıkları ve krallıklar da birleşip imparatorlukları oluşturuyor. Bu bölgelerin hepsinin sınırları belli ve seçtiğiniz karakterin yetkisi nereyle sınırlıysa orayı yönetiyorsunuz. İsterseniz tek şehri olan küçük bir kontlukla oyuna başlayın, isterseniz içinde koca koca krallıklar barındıran bir imparatorluğa el atın, o size kalmış.

Ancak bu yönetme hakkı sadece diplomatik bir hak, daha küçük soylular bu topraklarda siz aksini sağlayana kadar bağımsız kalabilir. Bunları bir şekilde vasal olarak kendinize bağlamanız gerek, tabii o toprakları tek tek işgal edip unvanları doğrudan kendinize almak da bir seçenek ama eninde sonunda unvanlarınızı aileniz ve arkadaşlarınıza dağıtmanız gerekecek. Zira İspanya imparatoru da olsanız 10'dan fazla bölgeyi doğrudan yönetmek için bile ihtiyacınız olan idare yeteneği hayli fazla.



Paradox'a Giriş

Büyük strateji konusunda ilk akla gelen isim olan Paradox; sırasıyla Imperator Rome, Crusader Kings, Europa Universalis, Victoria, Hearts of Iron ve Stellaris isimleriyle insanlık tarihini M.Ö. 303'ten Soğuk Savaş'a ve hatta kurgusal uzay çağına kadar kapsayan bir portföye sahip. Ancak bu oyunlar karmaşık yapıları nedeniyle yeni oyuncular için bir kabusa dönüşebiliyor. Yine de inat edip bu harika yapımlarla tarihin zevkini çıkarmak isteyenlere birkaç tavsiye vermek isterim:

- Eğer özellikle ilgilendiğiniz bir tarihi dönem varsa bu dönemi kapsayan seriyle başlayın, yoksa şu an başlangıç için en uygun oyun CK3.
- Oyunlar günümüze yaklaştıkça daha kullanıcı dostu oldular, dolayısıyla hangi seriyi seçerseniz seçin son oyunuyla başlayın.
- CK2 Steam'de ücretsiz olsa da öğrenme aşaması en zor oyunlardan biridir, onu deneyip pes etmeyin.
- DLC'lerin büyük kısmı uzun süre farkına varmayacağınız yenilikler içeriyor, hepsine birden atlamayın; oyuna alıştıkça yavaş yavaş alırsınız.
- Oturup YouTube'da birkaç saat kesintisiz oynanış videolarını izlemek oyunun yapısını kafanızda basitçe oturtur, satın almadan önce kesinlikle öneririm.
- Yüz saati aştığınızda bile bilmediğiniz, yeni öğreneceğiniz şeyler olacak; o yüzden temel sistemleri üstünkörü kavradıktan sonra oyuna dalıp eğlenmeye bakın, bilmediğiniz şeyleri denk geldikçe veya gerektikçe öğrenirsiniz.



Sandbox nedir, nasıl yapılır

Şu ana kadar fark etmişsinizdir; *Crusader Kings*, bir devlet seçip komşularınızı yutarak dev bir imparatorluk kurup zafer kazanacağınız bir oyun değil. Aksine bu oyunda bir devleti değil, Orta Çağ'ı oluşturan, birbirine geçmiş devasa zincir yığınındaki tek bir halkayı, feodal düzendeki tek bir soyluyu yöneteceksiniz.

O halkanın hangisi olacağınız, ve bu uçsuz bucaksız dünyada ne yapacağınız ise tamamen size ve hayal gücünüze kalmış; Bizans İmparatoru olarak başlayıp Roma İmparatorluğu'nu tekrar canlandırabilir, İrlanda'da küçük bir lord olarak başlayıp Britanya İmparatorluğu'na gözünüzü dikebilir, yeni bir din oluşturup tüm dünyaya yayabilir veya Kuzey Afrikalı bir Müslüman olarak başladığınız hayatınızı Hristiyanlığın Papası olarak noktalayabilirsiniz, seçenekler sonsuz.

Brian hanesinden Brian oğlu Brian

Devleti değil sadece bir soyluyu yöneteceksiniz derken bu konuda ciddiyim; maiyetinizdeki insanlar arkanızdan iş çevirecek, hükmünüz altındaki vasallar sizi hiç karıştırmadan birbirlerine girip topraklarınızı savaş alanına dönüştürecek, misafirleriniz sizi ayartmaya çalışacak, uzak diyarlardaki eski dostlarınız hediyeler gönderecek ve hatta yeri gelecek kendi öz oğlunuz cinayetinizi planlayacak. Anlayacağınız oyundaki kontrolünüz tamamen kendi karakterinizle özdeş durumda. Karakteriniz öldüğündeyse (eğer varsa) ana varisinizin kontrolünü ele alıyor ve bu şekilde soyunuz kuruyana kadar devam edebiliyorsunuz.

Oyunun odağında karakterler olunca bunların detay seviyesi üzerinde de hakkıyla çalışılmış. Oyundaki tüm karakterlerin kişisel

Sultan Alp Arslan, Malazgirt'e 5 yıl kala.



özellik ve zevkleri, farklı alanlarda yetkinlikleri bulunuyor, hayatınız devam ederken başınıza gelen olaylar sonucunda da yeni özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunların yanında bir çeşit detaylı yetenek sistemi de eklenmiş; bu sistemle oynanış stilinize göre Diplomasi, Askeri, İdare, Entrika ve İlim alanlarından birini seçip ilerleyerek ek bonus ve hatta normalde kullanılamayan mekaniklere erişim sağlamak mümkün.

Ayrıca karakterler çeşitli kalıtsal özelliklere de sahip; bunlar aile içinde nesiller boyu aktarılan, önemli bonuslar sağlayan ancak devamlılıklarını sağlamak için ince eleyip sık dokumanız gereken özellikler. Özellikle ana karakter ve varislerinizin eşlerini iyi seçip kötü genlere sahip akrabalarınızı usul usul saraydan uzaklaştırarak 4-5 nesil sonra önemli bonuslar edinmek mümkün. Yine de Habsburglar gibi aile içi evlilikle kafayı bozmamakta fayda var, sonuçları pek iyi olmayabiliyor.

Sen kimlerdensin?

Konu evliliğe gelmişken oyundaki bir başka önemli sistem olan hanedanlardan da bahsetmek gerek. Oyundaki her karakter bir hanedan mensubu ve bir hanedandaki kişiler önemli unvanlar kazandıkça o hanedanın tanınırlığı artıyor. Tanınırlık arttıkça da belirli konularda ününüzü kullanarak nesiller boyu hanedandaki herkesin yararlandığı bonuslar kazanabiliyorsunuz.

Yani sizin kontrolünüz veya hükmünüzde olmasa da uzak akrabalarınızın başarıları sizin çocuklarınıza da yarar sağlıyor. Dolayısıyla oyun boyunca düzgün evlilik bağları ve politik hamlelerle hanedan üyelerinizi önemli mevkilere getirebilir, zorlu durumlarda destekleyebilir ve yüzyıllar içinde savaşçılığı ile nam salan veya entrikaları ile tüyler ürperten bir hanedan kurup tarihe geçebilirsiniz.

Yüce Allah, Tanrı, Tengri, Yehova, Odin…

Evrensel ahlak gibi modern liberal söylemlerin ortaya çıkmadığı ve toplumların kutsal emirlere göre yaşadığı bir dönemde dinlerin etkisi de tabii ki göz ardı edilemez. Oyunda İslam ve Hristiyanlığın en ufak mezheplerinden Putperestliğe, çok tanrılı dinlerden Şamanizm'e onlarca din var ve bunların hepsinin kendilerine özgü kuralları, bonusları ve kutsal alanları bulunuyor.

Evlilik ve boşanma, veraset veya çok eşlilik gibi konularda özellikle etkisi olan bu dinlerin doğal olarak oynanışınıza da büyük etkisi var. Eğer ki halihazırda olan dinlerden birini be-





Eğitim o dönemde bile şart.



Paralı askerler zor anlarda oldukça yardımcı olabiliyor.

Veraset Sistemi

Oyunun büyük bölümünde tüm unvanlarınızı ana varisinize bırakma şansınız olmayacak, uzun süre unvanlarınızın tüm erkek çocuklarınız arasında eşit bölüşüldüğü bir veraset sistemiyle ilerleyeceksiniz. Hükmünüzü tek bir yönetim altında genişletmek istiyorsanız zorla elde ettiğiniz bölgelerin kolayca paramparça olması olası. Neyse ki bu durumla baş etmenin birkaç yolu var:

- Sakın ola bir üstünü oluşturmadan en üst derece unvanınıza denk bir unvan yaratmayın. Yani dük iseniz kral olmadan 2. dükalığı kurmayın, kral iseniz imparator olmadan 2. krallığı kurmayın. Bu şekilde en azından ana unvanınız ana varisinize geçeceği için unvanlar dağıtıldığında kardeşleri onun vasalı olarak devam edecek. Aksi durumda 2(+) sayıda birbirinden bağımsız kral/dük ortaya çıkacaktır.
- Boşanmak bazı inançlar için önemli bir sorun değil, inanç puanlarınız yeterliyse ve halihazırdaki varisleri yeterli görüyorsanız eşinizden boşanıp en azından mevcut varis sayısını sabit tutabilirsiniz.
- Hanedan tanınırlığını harcadığı için çok tavsiye etmesem de çaresiz anlarınızda çocuklarınızı mirastan men (disinherit) edebilirsiniz.
- Hristiyan iseniz henüz evlendirmediğiniz ve olgunlaşan çocukları rahipliğe yönlendirip mirastan uzaklaştırmak mümkün.
- Çocuğunuzu öldürtebilirsiniz ancak bunun için Sadist kişilik özelliğine sahip olmalısınız, alternatif olarak güçsüz bir birlikle savaşa göndererek de şansınızı deneyebilirsiniz.





Masadaki ahşap bile güzel duruyor.







A Game of Thrones Mode

Son sezonundaki felaketle zirveden dibe ışık hızında inen, bir zamanlar Kraliçe Elizabeth bile çekimlerini ziyaret ederken artık kimsenin hakkında konuşmak istemediği Game of Thrones'un Crusader Kings serisiyle özel bir yakınlığı var. Tıpkı ASOIAF evreni gibi Crusader Kings de feodal düzeni, önemli hanedanları ve Orta Çağ'ı merkeze alan bir yapıya sahip. Ki zaten 2015'te bizzat Paradox'un CEO'su da bir Game of Thrones oyunu yapmak isteyebileceklerini söylemişti.

ASOIAF evreninin oyun hakları HBO'da olduğu için şimdilik bu proje hayallerde kalsa da CK2 için çıkan A Game of Thrones modu birçok mod sitesinde zirveyi görüp çeşitli ödüller almış, Westeros'un oyun dünyasındaki en iyi karşılığı olarak gösterilmişti. Ne mutlu bize ki bu modun yapımcıları 3. oyun için de benzer bir mod hazırlığında olduklarını açıkladılar. Üstelik yeni hanedan sistemi sayesinde CK3 ASOIAF evreni için çok daha uygun gibi görünüyor. Öyle ki hiçbir mekanik değiştirilmeden, sadece harita ve karakterlerin eklenmesiyle ben ortaya harika bir ASOIAF yapımı çıkacağını düşünüyorum.





ğenmezseniz de gerekli koşulları sağladığınız takdirde kendi mezhebinizi kurup yavaş yavaş takipçi toplamak sizin elinizde.

Dinlerden ayrı olarak bir de her karakterin bağlı olduğu kültür grupları var. Bir nevi teknoloji ağacı görevini de gören bu kültürlerin inşa edebileceğiniz binalardan yetiştirebileceğiniz düzenli birliklere, veraset usullerinden vasallarınızla ilişkilere kadar önemli etkileri var. Gelişimleri uzun yıllara yayılsa da en azından o kültürün en güçlü ismi olmayı başarırsanız belli gelişmelere öncelik verme şansınız oluyor.

Karakteriniz ve yakın çevrenizin hem dinini hem de kültürünü oyun boyunca çeşitli yöntemlerle değiştirme şansınız var, ancak bekleneceği üzere bu değişimler sancılı geçiş süreçlerine sebep oluyor, dolayısıyla dikkatli düşünüp planlamakta fayda var.

Başarıya ulaşmanın zorlu yolu

Anlayacağınız *Crusader Kings*'te uğraşılacak çok şey var; oyunun en başından itibaren adımlarınızı planlamanız ve sürekli değişen koşullara uyum sağlamanız gerek. Birçok "büyük" strateji oyununda birkaç tur veya yıl içinde ele geçirebileceğiniz İrlanda adasını birleştirmek için bile on yıllar süren detaylı planlar, ailesel ittifaklar, fırsatçı saldırılar ve sinsi entrikalar kurmanız gerek.

Üstelik iş birleştirmekle de bitmiyor; zira oyunun son aşamalarına kadar her şeyin topluca en büyük oğula geçtiği klasik veraset sistemi ortalarda yok ve tüm unvanlarınız varisleriniz arasında eşit bölünüyor, dolayısıyla fetihlere daldığınız uzun yıllar boyunca aile ilişkilerinize dikkat etmez ve bir gün öleceğinizi hesaba katmazsanız kendinizi açılış sayfasında içini döken Brian'ın yerinde bulabilir, on yıllar içinde zorla birleştirdiğiniz adanın ölümünüzün ardından tekrar parçalanacağını korkuyla fark edebilirsiniz.

PANİĞE KAPILMA!

Eğer buraya kadar gözünüzü korkuttuysam derin bir nefes alıp rahatlayın, çünkü içindeki sonsuz detay seviyesi ve iç içe geçmiş karmaşık sistemlerine rağmen rahatlıkla söyleyebilirim ki *Crusader Kings 3*, Paradox'un bugüne kadar çıkardığı en kullanıcı dostu oyun. Öyle ki *CK2*'yi defalarca deneyip her seferinde o ürkütücü arayüzü yüzünden pes eden biri olarak bu sefer 7-8 saat içinde ne yaptığımın farkında bir şekilde oynuyordum.

Her şeyi adım adım ve uygulamalı şekilde anlatan 1-2 saatlik eğitim bölümünde zaten genel olarak çoğu mekaniği üstünkörü de olsa görüyorsunuz. Bunun dışında da oyun boyunca ekranda o an müdahale etmeniz, göz önünde tutmanız gereken durumlara ait simgelerin ve tavsiyelerin büyük yardımı oluyor.

Şımartma bizi Paradox

Arayüz dışında teknik konularda da Paradox'un hakkını vermek gerek. Muhtemelen dünyada görsel kaliteyi en az önemseyen oyuncu kitlesine sahip olmalarına rağmen bugüne kadar yaptıkları işlerin çok daha ötesinde bir iş ortaya koymuşlar. Haritadaki detay seviyesi ve renk paleti hem görsel şölen sunuyor hem de uzun saatler oynadığınızda bile gözünüzü yormuyor. 3 boyutlu karakter modelleriyse muazzam bir yenilik, özellikle savaş alanında yaralanan veya yaşlanan karakterlerde bu etkileri eş zamanlı olarak görmek oldukça güzel.

Üstelik oyun öyle güzel optimize edilmiş ki 60 saatlik oyun sürem boyunca en ufak bir takılma yaşamadım, 1 kez çökmüş olmasını da nazar boncuğu olarak görüyorum; bunun dışında oyunumu olumsuz etkileyen ciddi bir sorun olmadı. Haçlı Seferleri sonrası kurulan Kudüs Krallığı'nın bölge nüfusuyla daha iyi anlaşabilmek için İslam'ı kabul etmesi gibi ufak yapay zekâ hataları da kısa sürede çözülecektir diye umuyorum.

Zirveye oturabilir mi?

Paradox'un DLC politikasını bilenler bilir, oyunu sade bir içerikle çıkarıp sonrasında onlarca DLC'le eksiklerini kapatır ve içini doldururlar. Şüphesiz geliştirilecek ya da detaylandırılacak bir sürü noktası var ancak *Crusader Kings 3* şu anki haliyle bile yüzlerce saatlik bir oynanış vaat ediyor ve bana sorarsanız son 10 yıldır çıkış sürümü en tok hissettiren Paradox oyunu olduğunu söyleyebilirim. Ki zaten beni asıl heyecanlandıran da bu, temeli böyle sağlam bir oyunun 5-6 DLC sonrası tüm zamanların en iyi Büyük Strateji oyunu haline geleceğini düşünmekten kendimi alamıyorum.



- Dopdolu içerik, detay, sonsuz özgürlük ve olasılık
- Hanedan sistemi cuk oturmuş
- Harita ve 3D karakter modelleri harika
- Sorunsuz optimizasyon
- Türkiye'ye özel fiyatlandırma
- Paradox'tan beklenmeyecek derecede kullanıcı dostu
- Eğlenceli başarımlar

—

- Ufak kamera ve kontrol bug'ları
- Yapay zekâ zaman zaman saçmalayabiliyor
- 15 DLC'li CK2'den sonra bazı mekanikler basit gelecektir

9+



Son Karar

Önümüzdeki 10 yıl strateji listelerinin zirvesinde görmeye hazır olun.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Paradox Development | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 76 TL (Playstore), 77 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** ck3.paradoxwikis.com



WASTELAND 3

Soğuk Savaş'tan kastın bu muydu Reagan?

SABRİ ERKAN SABANCI

Wasteland'deki ekibimi tek kelimeyle özet geçmem gerekirse, o kelime kesinlikle tuhaf olur. Bir yanımda hayvanlarla konuşup onları savaşta kullanan bir keskin nişancı, diğer yanımda tost makinesi tamir edebilen bir yalaka, diğer yanımda da tek olayı insanlara tekme tokat dalmak olan bir manyak... Ve işin güzel yanı ne biliyor musunuz? Bunları ben bu hale getirdim.

Evet, farkındayım, söylediğim şeyi metin dışı yorumladığınızda pek de sağlıklı bir insanın söyleyeceği şeyler gibi durmuyor. Ama *Wasteland 3*'de o kadar sağlıklı bir ortamda değiliz zaten. Post apokaliptik bir dünyanın Colorado'sunda, Denver'ında, soğuktan donduğumuz bir mekânda yaşıyoruz. İnsanların güç için savaştığı ama masumların da arada bolca kaynadığı, ahlaki sınırların artık pek de manası kalmamış bir yerde gerçekleşiyor bunlar. Kocaman robot bir Reagan robotuna tapan manyakların olduğu bir yerden bahsediyorum. Ve işte bu noktada oyunu nasıl oynayacağınız size kalıyor. Oyunun kesinlikle beni bağlayan noktası bu oldu: Çeşitlilik.

Sucuk ve kaşar zor bulunsa da...

Wasteland 3'te ekibi Dorseyler tarafından katledilen iki Ranger olarak oyuna başlıyorsunuz ve karakter yaratma ekranında ister oyunun sunduğu stok karakterleri, isterseniz de kendiniz her şeyini ayarlayabildiğiniz karakterleri seçebiliyorsunuz. Karakter tipini özelleştirmede fazla bir seçenek yok ama oyun o eksiğini karakter yetenekleri ve özelliklerindeki çeşitlilikle bayağı bir kapatmış. Hani o kadar çeşitli ki özellikle "tost makinesi tamiri" diye bir yetenek var. Gülüp geçmeyin, lazım olabiliyor buradaki her şey.

Çeşitlilik burada da kısıtlı kalmıyor tabii. Malumunuz *Wasteland*'in kökenleri klasik batı RYO'larına dayandığından tahmin edebileceğiniz gibi oyundaki diyaloglardan, verebileceğiniz kararlara kadar hepsinde alternatifleriniz bol ve büyük bir kısmı oyunun ilerleyişini etkileyen şeyler. Bazen verdiğiniz karar o an etkisini gösterirken, bazen de o kararı verdiğinizi unutup ilerleyen saatlerde "aaa doğru ya böyle bir şey yapmıştım evet" derken bulabiliyorsunuz kendinizi. Evet, *Wasteland* ve çoğu RYO severler bundan bahsetmemi komik bulabilir ama "seçimler oyununuzu etkiler" diyen oyunların yalanından o kadar bıktım ki, artık bunu cidden yapabilen bir oyun görünce illa belirtmek zorunda hissediyorum kendimi.

Çeşitliliğin getirdiği bazı durumlar da var. Durumlar demeyi tercih ettim, çünkü bunun bir problem olup olmadığı tamamen oynayan kişinin takdirine kalmış. *Wasteland 3*'teki partinizde sizin yarattığınız 2 karakterin yanı sıra ek olarak yolculuğunuzda karşılaştığınız ve Ranger olmaya ikna ettiğiniz iki kişi de bulunabiliyor. Bir de bunun üstüne iki tane de oyunda rolü ve kendi hikâyesi olan "companion" da ekleyebiliyorsunuz ve parti oluyor mu size 6 kişi? E bu kadar kişi olunca oyunda her istediğinizi yapabilecek kadar karakter oluyor ve o kısıtlamaların pek de bir manası kalmıyor. Oyunu mükemmel kadronuzu kurup neredeyse istediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz yani. Açılmadık kapı, tamir edilmemiş tost makinesi kalmıyor.

Döner bıçaklarıyla dalalım abi!

Wasteland 3'ün benim oyunu daha açmadan en çok ilgimi çeken yanıysa



Dalga geçtiğimi sanıyordunuz sanırım, ama hayır. Gerçekten de tost makinesi tamiri için yetenek puanı harcayabiliyorsunuz.





tabii ki oyunun büyük bir kısmını oluşturan çatışma mekanikleri oldu. Tıpkı *XCOM* gibi taktiksel sıra tabanlı bir çatışma mekaniğine sahip olan *Wasteland 3*, doğal olarak bir *XCOM* ya da *Gears Tactics* kadar detaylı ya da türün "doruk noktası" falan değil tabii ki, fakat odak noktası bu olmamasına rağmen savaşlar inanılmaz derecede tatmin edici. Türün çoğu standartlaşmış mekaniği de bulunuyor fakat silahların kullandığı hareket puanları (action point) değişiyor. Silah çeşitliliği de öyle muazzam sayıda değil, işinizi görecek kadar silah ve zırh var ve çeşitliliği de bu silahları ve zırhları modlayarak arttırabiliyorsunuz gönlünüzce. Modlar da tabii ki atmosfere uygun, öyle yolda gezerken kafanıza son model bir susturucu düşmüyor, kıyamet sonrası evrende artık ne bulursanız onları kullanıyorsunuz. Tabii bunları yapabilmek için de modlama konusunda yetenekli karakterlere ihtiyacınız var ama dediğim gibi, eğer yeteri kadar planlı oynarsanız her şeyi yapabilecek kadar karakteriniz olacak zaten.

Atmosfer demişken... (demediydin? - Ö) Oyunun atmosferi de gerçekten harika ve çeşitli. Genellikle bu tarz kıyamet sonrası evrenler çöl ve sıcakları ya da ağaçlarla kaplanmış şehirler ve yağmurlarıyla tasvir ediliyor ve bunlarla alakalı büyük bir sıkıntım yok, ama *Wasteland 3*'ün sizi ayakta durmaya çalışan Colorado'nun soğuğuna bırakması gerçekten soğuk ama taze bir hava almamı sağladı. Karakterlerin seslendirmeleri de bu atmosferi koruyor, genellikle Amerika'nın o bölgesine ait aksanlar duyuyorsunuz. İşin güzel yanlarından biri de oyundaki diyalogların %99,9'u seslendirilmiş. Bu tarz diyalog odaklı oyunların genellikle bazı karakterler dışında bir kısmı genel olarak seslendirilmiyor fakat inXile oyuncular oyunun içine daha rahat girebilsin ve hikâye daha vurucu şekilde aktarılabilsin diye standartları yükseltmiş. Bayağı da başarılı bir iş çıkardıklarını söyleyebilirim. Her ne kadar ilgi çekici ve akılda kalıcı karakter sayısı biraz aşağıda olsa da inXile'ın yazdığı bu başarılı senaryoyu ve yan görevleri bir o kadar başarılı bir şekilde taşıyorlar seslendirme sanatçıları. Ve 50 saat boyunca bunun tadını çıkarabiliyorsunuz.

Peki bu kadar güzel şey sıkıntısız çıkar mı? Aslında çıkar, ama günümüzde çıkmamasına nedense alıştık ve *Wasteland 3* de bundan kaçamamış maalesef. Oyunun çıkış günlerindeki kayıt dosyasını yok eden bug'lar, PC'nizin bölgesini değiştirmeden bir yerden sonra takılması, PC'deki optimizasyon sorunları falan derken bayağı teknik olarak arızalı bir dönem geçirdi *Wasteland 3*. Görsel olarak o kadar da harika görünmeyen bir oyunun RTX 2080'li PC'lerde Ultra ayarlarda 30-40 fps alması kabul edilebilir bir şey değil yani ve benim bilgisayarım değil bu bahsettiğim, hayır. Ben konsolda oynadığımdan dolayı bu sorunların neredeyse hiçbiriyle karşılaşmadım, ama inXile sürekli olarak güncellemeler getiriyor ve çoğu sorunu ortadan kaldırıyor gibi görünüyor.

Ancak günün sonunda böyle sıkıntılara rağmen bu oyunun belki de en güzel yanlarından biri Xbox'ın Game Pass aboneliğinde ilk günden beri bulunması. Genellikle RYO oynayacağı zaman Japon işlerini tercih eden biriyim ve son bir yıldır *The Outer Worlds*'le başlayan "Batı RYO'larına karşı önyargımı yıkma" maceramın en büyük destekçisi Xbox ve Game Pass oldu. *Wasteland 3*'ü çıktığı günden beri oynuyorum bunun sayesinde ve dergide "*Wasteland 3* incelenecek" dendiği anda direkt atladım hali hazırda oynadığımdan dolayı. *Wasteland 3* hem oynanışıyla, hem hikâyesiyle, hem de böyle bir evrendeki tuhaf ve şeytani mizah anlayışıyla benim bu seneki favorilerimden biri oldu. Gün geçtikçe *Skyrim*'e bir şans daha vermeye daha uygun bir hale giriyorum sanki...



+

- Klasik bir RYO tecrübesi olmuş
- Taktiksel sıra tabanlı çatışmaların hissiyatı güzel
- Seçimler CİDDEN oyunu etkiliyor
- Her diyalog seslendirilmiş, hem de bayağı başarılı bir şekilde
- Çeşitli yetenekler ve geliştirmeler tekrar oynanabilirliği arttırıyor
- Ortama uygun mizah anlayışı başarılı

−

- Görsellik o kadar da tatmin edici değil
- Çok fazla teknik sıkıntı var, özellikle PC tarafında
- Bir noktadan sonra her şeye erişim olayı kolaylaştırıyor

8+



Son Karar

Bu senenin en iyilerinden. Eski tarzı taşıyıp yeni oyuncuları da çekebilen bir RYO olmuş.

TÜR: RYO | **YAPIM:** inXile Entertainment | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 219 TL (Steam), 260 TL (XBL, PSN) | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/Wasteland

CAPTAIN TSUBASA: RISE OF NEW CHAMPIONS

Süper şutlu PES

EMRE SÜMER

Benim gibi Captain Tsubasa'yı izleyerek büyüyen biriyseniz oyunlarından bir ya da birkaçını mutlaka oynamışsınızdır. Özellikle de efsane ikinci oyunu. Yalnız şöyle ilginç bir olay var ki *Rise of New Champions* resmi olarak İngilizce desteği sunan ilk konsol Tsubasa oyunu. O yüzden hak verirsiniz ki beklentiler de hayli büyük.

Top hayat kurtarır

Önce bir konuyu netliğe kavuşturayım: *RoNC* sunum açısından tartışmasız şekilde şimdiye kadar yapılmış en iyi Tsubasa oyunu. Oldukça başarılı cell shade grafiklerin üzerine 2018 serisinin seslendirme ekibi komple eklenince ara sahneler animeden bir bölüm izliyormuşsunuz gibi hissettiriyor ki kimi zaman abartısız 50 dakikalara varan ara sahnelerden bahsediyorum. İnanın 2 saatlik zaman diliminde ara sahnelerin uzunluğu sebebiyle sadece iki maç yapabildiğim zamanlar oldu. Ara sahnelerin havası, seslendirmeler, süper hareketlerdeki gaz animasyonlar derken oyun Tamsoft serinin ruhuna gerçekten de çok iyi çalışmış.

Herkese hitap etmeye çalışmak

Gelelim en önemli kısım olan oynanışa. Açık konuşmak gerekirse serideki bütün oyunları oynamış bir adam olarak bir parça hayal kırıklığına uğradım bu konuda. Belli ki yapımcı ekip oyununu sadece Tsubasa'cıların oynamasını istememiş, o yüzden de süper hareketler eklenmiş bir PES yapmaya çalışmışlar, zira butonlar ve ara pası gibi buton kombinasyonları bile birebir aynı.

Ne var ki Tecmo döneminin klasik RYO mekaniklerinden ziyade bunun tercih edilmesi bazı sıkıntıları da beraberinde getirmiş. Top gereğinden fazla sıklıkta takım değiştiriyor mesela, çünkü herkes herkesten top kapabiliyor. Lakin CT mantığına çok ters bir durum bu. Taki gibi sıradan bir adam bile Schneider'i uçurarak top kapabiliyor fakat serinin mantığında Schneider uyurken bile vermez o topu. Ayrıca süper şutların %100 gol olduğu bazı noktalar haricinde gol atabilmek için kaleciyi yormak zorunda olmak işin heyecanını biraz kaçırıyor. Şahsen oynanışta beni en çok rahatsız eden iki şey buydu.

Biliyorum biraz negatif girdim ama kesinlikle kötü bir oyun değil *RoNC*. Değişik bir hibrit olduğu için doğru şekilde oynayabilmek biraz zaman alıyor sadece. Alıştığınız zaman da gayet heyecanlı maçlar çıkartabiliyorsunuz. Tsubasa'nın Nankatsu macerasını sayısız oyunda oynamaktan bıkmış biri olarak bu kısmın kısa tutulmasını da çok takdir ettim. Zaten oyunun gerçekten şahlandığı kısım kendi karakterinizi yaratıp, Hyuga, Matsuyama ya da Misugi'yle takım arkadaşı olarak Tsubasa'yı tokatlamaya çalıştığınız New Hero modu. Önce katıldığınız lisenin takımıyla şampiyonluğu kovalıyor, arkadaşlarınızdan süper hareketler öğreniyor, karakterinizi geliştiriyor, daha sonra da oyunun en zevkli kısmı olan Dünya Gençler Şampiyonası'na gidiyorsunuz.

İnternetten okuduğuma göre oyunun PC versiyonu bug'lar yüzünden neredeyse oynanamaz durumdaymış. Şahsen ben PS4 versiyonunda böyle sorunlar yaşamadım ve Switch versiyonunu oynayan arkadaşlarımdan da şikâyet almadım. Bir Tsubasa manyağı olarak oyun hakkında anlatabileceğim daha da tonla şey var ama bitirmek zorundayım. Maç motoru üzerinde biraz daha çalışılıp RYO elementleri serpilse tartışmasız en iyi Tsubasa oyunu olabilirmiş *RoNC*. Bu haliyle direkten dönen çok iyi bir şuta benziyor, fakat gene de Tsubasa hayranlarını kesinlikle mutlu edecektir.



Kim demiş top yuvarlaktır diye?





- Cell shade grafikler ve orijinal seslendirme kadrosu
- Oyuna özel kısa anime sahneler var
- New Hero modu çok başarılı, farklı takımlarla oynanır
- Şutu animasyonları inanılmaz gaz
- Serinin ruhu çok iyi analiz edilmiş fakat...



- ...serinin mantığına çok ters olaylar var
- Gol atabilmek için kaleciyi yormak zorunda olmak
- Top çok sık el değiştiriyor
- Maç motoru hâlâ CT2'nin gölgesinde

7

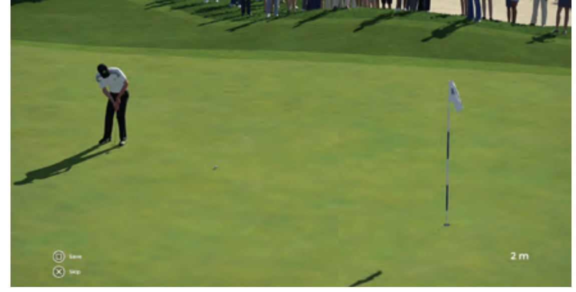


Son Karar

Bazı eksilere rağmen inanılmaz bir potansiyeli var. Dersine çalışırsa bir sonraki oyun serinin en iyisi olabilir.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Tamsoft | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 259 TL (PSN), 60 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** captaintsubasa.fandom.com





Golf topunu hedefe doğru ilerlerken izlemenin heyecanı.



PGA TOUR 2K21

Özlemiş miydiniz?

NOYAN AKATLI

Oynanabilirlik, gerçekçilik, atış-şut hissiyatı, animasyonlar vb. konularda iyi kabul edilebilecek bir düzeye 2010'lu yıllarda ulaşmayı başarmış spor oyunları yılda bir, düzenli olarak çıkıyor. "Ee, ne var bunda?" diyerek göz ucuyla da yeni *PGA Tour* oyunumuzun sahasına bakarak kendi sorumu yanıtlıyorum: *FIFA 20, NBA 2K20* hatta *MLB The Show 20, Madden NFL 20* gibi oyunlarda keyifle hem kariyer yapıp hem kart biriktirirken, "futbol-basket-beyzbol oyunu 21 çıkıyormuş" haberleri karşısında "ee, ne var bunda? Ben 20'leri oynamaktan mutluyum" cevabını veriyorum içtenlikle. İndirim dönemlerinde aldığım yenilenmiş sürümlerdeyse "bir-iki teknik ilave dışında geçen yılki oyun işte" sonuçları hiç değişmiyor, ülkemizde dönen futbol geyiklerinin asla değişmemesi gibi.

Dönüşü muhteşem değil, iyi oldu

1990'dan beri çıkan golf oyunu serisi *PGA Tour*'sa, 15 yıl boyunca 2-3 defa bir senelik boşluklar haricinde her yıl oyuncularla buluşmuş. En son, PS4 - Xbox One konsollarına çıkan ve kısıtlı oynanışıyla büyük tepki görüp satıştan kaldırılan *Rory McIlroy PGA Tour,* 2015'te çıkmış. Yapımcı firmanın *The Golf Club 1-2, The Golf Club Featuring PGA 2019* gibi oyunlarıysa, nispeten mütevazı, iddiasız, oynanış ve içeriği idare eder durumda oyunlar olarak kaldı 2015-2019 arası.

HB Studios'un, dağıtımcı 2K'le anlaşarak Ağustos ayında çıkardığı *PGA Tour 2K21*'e gelirsek, baştan söyleyeyim, sağlam bir golf oyunu olmuş. Kısa, anlaşılır, basit ve öğretici bir eğitim bölümünden sonra uzun saatlerimi verdiğim kariyer modu deneyimime dayanarak vardım bu sonuca. Oynanışa örnek vermem gerekirse, "arcade ötesi fantastik" sahaların, krater çukurları ve tepelerle dolu, gerçekdışı eğimleri yüzünden insanın başını sözlük anlamıyla döndüren parkurların bulunduğu, vuruşlarda falso verme olanağı sunmayan *Golf Club 2019*'a göre, hem oynanışta, hem saha, turnuva gibi gerçek spor içeriğinde az ama çarpıcı, kayda değer yenilikler getirmiş yeni *PGA Tour*. Dikkatli davranmadığınızda iki adım öteden deliği bir santimetre farkla ıskalamanın hayal kırıklığını, hedefe ve vuruşa tam odaklandığınızdaysa 22 metre uzaklıktan Tiger Woods seviyesinde mükemmel bir vuruş yapmanın hazzını yaşıyorsunuz.

Sana puanım eksi 10

Ülkemizde golf sporuna olan ilginin düşük olduğunu, 18 delikte eksi 10 puan yapmanın iyi bir skor olduğunu bildiğim gibi biliyorum. Ve tabii, PC için 299 TL, PS4 için 374 TL gibi etiketler kulağa ve beyne akıl dışı gibi geliyor, o da acı bir gerçek. Gene de, iyi bir indirim döneminde satın alıp oynamaya değer bir oyun olmuş *PGA Tour 2K21*. 2011-13 arası PS3'te beğenerek oynadığım *Tiger Woods PGA Tour* serisini aratmadı hiç. Bu da bir başarı ölçütü sayılabilir. Yeni nesil konsollar gelip de, piyasaya ilk çıkış aksaklıkları da düzeltilene kadar, yani bir-iki yıl daha yeni bir golf oyunu çıkmadan idare edebiliriz, ben zaten bir-iki yıl çok rahat oynarım bu oyunu diyerek ayrılayım 2021 yapımı golf sahamızdan.

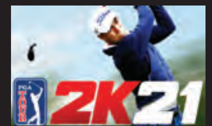
TÜR: Spor | **YAPIM:** HB Studios | **DAĞITIM:** 2K | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL (Steam), 374 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/pga2k21



+
- Kariyer modu oynadıkça açılıyor
- Teknik açıdan başarılı
- Her vuruşa iyice odaklanmayı gerektiren canlı oynanış

−
- Sunucu ve yorumcuların cümleleri kısıtlı, tekrara bağlıyor
- Oynanabilir golfçü, aksesuar, golf sahası gibi içerik biraz yetersiz

8



Son Karar

Biraz hafif kalan içeriğine rağmen, indirim döneminde alıp oynanılacak spor oyunları listesine girmeyi hak ediyor.






İşbu arkadaşı zibilyon kere öldürmek kabak tadı veriyor.



KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Bana kaderimin bir oyunu mu bu?

M. İHSAN TATARİ

Bir beysbol oyuncusu, bir roman yazarı ve bir çizgi roman çizeri bir gün bir oyun yapmaya karar vermişler... Efendim? Yoo, fıkra falan anlatmıyorum. Ben gayet ciddiyim. Amerikalı beysbol oyuncusu Curt Schilling aynı zamanda çok büyük bir oyun tutkunu olmasıyla da tanınırdı. Öyle ki 2000'lerin başında tüm servetini bu işe yatırıp kendi video oyununu yapmaya karar verdi. Bu iş için dönemin en ünlü isimleriyle anlaştı; senaryoyu *Drizzt Do'Urden* kitaplarıyla tanınan R. A. Salvatore'a, oynanış mekaniklerini *The Elder Scrolls* serisinin arkasındaki Ken Rolston'a, çizimleriyse Spawn'ın yaratıcısı Todd McFarlane'a emanet etti. Kendi rüya takımını kurdu anlayacağınız. Ama biraz har vurup harman savurduğu da açıktı. Nitekim oyun hatırı sayılır bir satış rakamı yakalamasına rağmen stüdyo iflas etmekten kurtulamadı. *KoA*'nın hakları uzuunca bir sürenin ardından THQ Nordic'in eline geçti. Onlar da *Darksiders* serisinin yenilenmiş versiyonlarını yapan Kaiko'ya teslim ettiler onu. Ve işte karşımızda *Re-Reckoning*!

Kader, ah be kader...

KoA, hem tanıdık hem de farklı bir fantastik evrende geçiyor. Burada da elfler, kara elfler, gnomlar ve insanlar var. Ama aynı zamanda ölümsüz Yaz ve Kış Perileri, Seelie ve Unseelie (selam Dresden) gibi farklı ırklar da var. Bu periler her öldüklerinde yeni bir bedende tekrar hayata dönüyorlar. Kış Perilerinden bir kısmı günün birinde başkaldırıyor ve bütün ırklara savaş açıyorlar. İnsanlar ve diğer ırklar çabucak ordularını topluyorlar tabii ama ölünce tekrar canlanan bir düşmanı nasıl yenebilirsiniz ki? Eh, yenemezsiniz... Dolayısıyla herkes tek tek hayata gözlerini yumuyor. Geleceği görebilme kabiliyetine sahip olan Fateweaver'lar herkesin ölümünü "Peri ordusu tarafından katledildi" olarak okumaya başlıyor. Sonra bir gün, gnomların yaptığı bir deney sonucunda birisi ölümden dönmeyi başarır. Yani biz... Biz kadersizizdir; geleceğimiz henüz yazılmamıştır. Dahası, eylemlerimizle başkalarının kaderini de değiştirebilme gücüne sahibizdir. Böylece Amalur'un son umudu olarak atılırız maceraya...

KoA'da bir aksiyon/RYO'dan bekleyeceğiniz hemen hemen her şey

var. Ama hepsi biraz sadeleştirilmiş, basitleştirilmiş tarzda... Mesela oyunun başında 4 ırk arasından seçim yaparak karakterimizi yaratabiliyoruz; ancak dış görünüş haricinde oyuna kattığı pek bir şey yok bunun. Ardından üç farklı sınıf (savaşçı, hırsız ve büyücü) tanıtılıyor bize. Ama tek bir sınıfa bağlı kalmak zorunda değiliz; oyunun herhangi bir noktasında bir Fateweaver'ın yolunu tutup bütün yetenek puanlarınızı sıfırlayabiliyoruz. Hatta istersek hepsinden ortaya karışık bir karakter bile yaratabiliyoruz. Kilit açma, iksir yapma, hırsızlık, konuşarak ikna etme, tuzaklarla dolu mağaralar, envai çeşit silah ve zırh, büyüler, devasa bir harita, boss savaşları ve savaşılacak onlarca farklı canavar da cabası...

Salvatore'un yazdığı 10.000 yıllık dünya tarihi oyunun her köşesinden fışkırıyor. Keza McFarlane'ın çizdiği canavar tasarımları da kendini hemen belli ediyor. Mekân tasarımlarıysa aradan geçen 8 yıla rağmen hâlâ çok ama çok güzel. Pembe çiçeklerle dolu ağaçlar, yemyeşil kırlar, karlı zirveler derken her seferinde manzaraya hayran kalıyorsunuz.

Kader utansın, ah utansın

"Peki, yenilenmiş sürümde ne değişiklikler var?" dediğinizi duyar gibi oluyorum (pardon, lafı uzatma da incelemeyi gönder artık diyen Serpil'in sesiymiş o). Bir kere grafik anlamında devrimsel bir yenilik beklemeyin. Oyun eskisinden daha güzel görünüyor, evet. Kaplamalar daha net falan ama eskisiyle yenisi arasında öyle ahım şahım bir fark yok. Öte yandan oyunun grafikleri çizgi film tadında olduğu için bence buna gerek de yok.

Bir diğer değişiklik zorluk seviyesinde. *KoA* fazla kolay olmasıyla biraz can sıkıyordu. Normalde oynarsanız 6-7 düşmanı bana mısın demeden kesebiliyordunuz. O yüzden en az Hard'da oynamak gerekiyordu. Bu sürümünde ek olarak Very Hard seçeneği eklenmiş oyuna, o iyi olmuş. Canavarların, sandıklardan çıkan eşyaların vs. seviyemize göre güçlenmesi gibi küçük ama hoş bir yenilik daha var.

Gelgelelim oyundaki görevler hâlâ aynı. "Git bana 10 tane şundan getir" ya da "şuradaki bütün düşmanları temizle" gibi DVO tarzı görevler fışkırıyor her yerden. Diyaloglar kısa bir listedeki başlıkları seçmekten ibaret. "İkna etme" yeteneği de birinin ağzından fazladan birkaç satır ve biraz tecrübe puanı kapmaktan başka bir işe yaramıyor. Düşman çeşitliliği de biraz az. Bütün bunlar oyunun yaşını belli etmesine neden oluyor ne yazık ki.

Ama en can sıkıcı yanı eski sürümdeki hataların bile hâlâ yerli yerinde durması. Kılıcınız kayboluyor, yerdeki ganimetleri alamıyorsunuz, cesetler havada asılı kalıyor falan filan... Hatta Teeth Of Naros bölümünde çökmeye neden olan meşhur hata bile hâlâ yerli yerinde. Yine de çözümü olmayan şeyler değil bunlar. Kaiko'nun düzenli yamalar yayınlaması ve not aldığım hataların çoğunu tarihin tozlu sayfalarına karıştırması da bir diğer artısı.

Uzun lafın kısası, oyunu daha önce oynayıp bitirdiyseniz azıcık iyileştirilmiş grafikler haricinde burada bulabileceğiniz yeni bir şey yok. Eskiden nasılsa tamı tamına hâlâ aynı oyun *KoA*. Ama vakti zamanında oynamadıysanız, eski tarz görev yapısına da itirazını yoksa kesinlikle eğleneceğiniz bir tek kişilik DVO hibridi var karşınızda. Darısı olası devam oyunlarının başına.

R.A. Salvatore, Ken Rolston, Todd McFarlane... Oyun bu rüya kadroyla çok ses getirmişti zamanında.


Doğa manzaraları hâlâ göz alıcı.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Kaiko, Big Huge Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic
DİJİTAL İNDİRME: 185 TL (Steam, XBL), 219 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** amalur.fandom.com

Ya DLC'ler?

Oyuna zamanında iki DLC çıkmıştı: Teeth of Naros ve Legend of Dead Kel. Bu iki indirilebilir içerik, Re-Reckoning'le birlikte ücretsiz olarak geliyor. Ek olarak, uğrayacağınız ilk kasabada Special Delivery Chest adında bir sandıkla karşılaşacaksınız. İçinde Mass Effect ve Dragon Age gibi oyunlara göndermeler yapan, özel zırh ve silahlar bulabilirsiniz. Ama oyundan keyif almak istiyorsanız kullanmanızı tavsiye etmem. Son olarak, 5 saat sürecek yepisyeni bir DLC üstünde daha çalışılıyor.

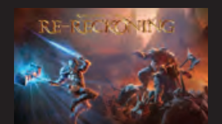


- Esnek sınıf sistemi
- Eğlenceli dövüş sistemi
- McFarlane ve Salvatore'un yadsınamaz katkıları
- Muhteşem manzaralar

–

- Geliştirilmiş grafikler haricinde pek bir yenilik yok
- Grafiklerde de öyle aman aman bir gelişme yok
- Eski oyundaki hatalar hâlâ duruyor
- Getir-götür görevler sıkıyor
- Düşman çeşitliliği biraz az

8



Son Karar

Eskiden oynayıp bitirdiyseniz bir puan kırabilirsiniz.

WIN OSX SW

HADES

Roguelike'ların tepe noktası

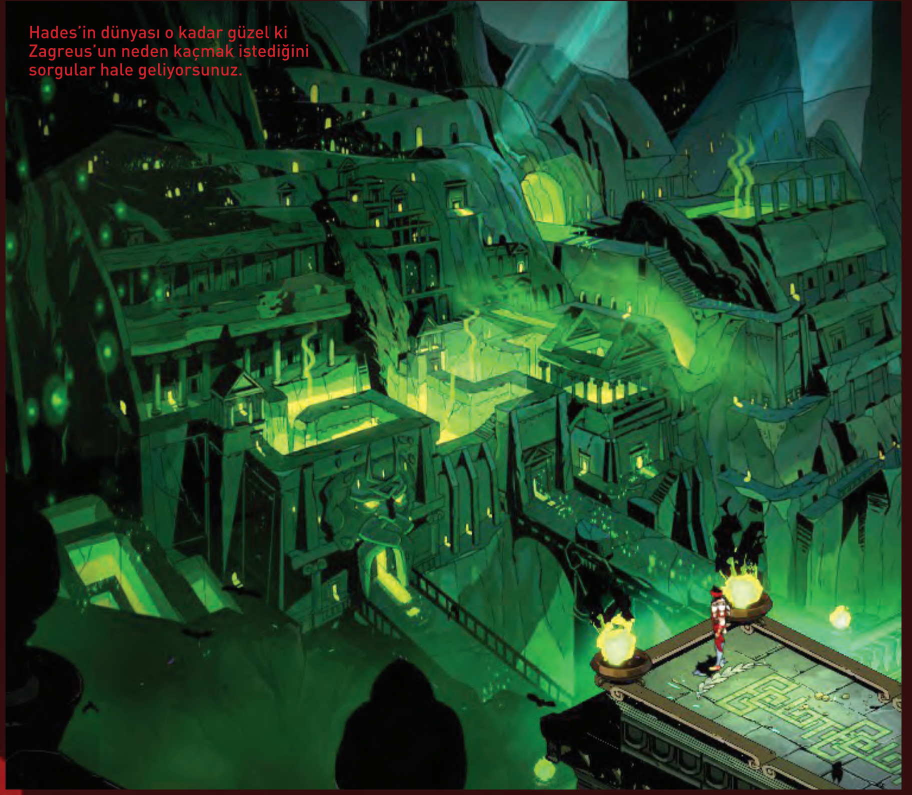
ALİ SEZGİN

Cennette sıradan bir insan mı yoksa Cehennemin tanrısı mı olacağımı seçmem gerekse tercihim muhtemelen ateşli olan tarafta olurdu. Bu yüzden Hades'in ana kahramanı Zagreus'u bazı yönlerden anlayabildiğimi düşünüyorum. Cehenneme elbette henüz gitmedim ama çocukluğum babamın muayenehanesinde diş çektirmeye gelen hastaları gözlemleyerek geçti. Birazdan diş çektirecek veya dolgu yaptıracak olmanın verdiği endişeyle gelirler, canları zaten ağrıyan dişleri yüzünden sıkkındır. O an televizyonda açık olan ne varsa onu izleyerek kendilerini hazırlarlar ve en sonunda kaçınılmaz olarak o koltuğa otururlar. Şimdiye kadar sadece 20 yaş dişlerimi çektirdim ama şahsi deneyimim, operasyon öncesi olan o tasaların korkunun asıl kaynağından çok daha rahatsız edici olduğuydu. Ben o yüzden cehennemi bu şekilde düşlüyorum. Gerçek bir işkence veya ateşlerinden çok kişilerin korkularının onlara fikir olarak aşılandığı bitmek bilmeyen bir bekleme odası. Eğer *Hades*'te olduğu gibi patronun oğluysanız ise sadece sıkıcı bir ortam olmaktan ötesi olmuyor.

Evde tek başına

Kaliteli işler yapan bir oyun firmasıysanız, kendi yükselttiğiniz çıtanın kurbanı olabiliyorsunuz; Supergiant Games mesela tam olarak bu örneğe oturuyor. *Bastion* harika bir oyundu, *Transistor*'ün dövüş mekaniklerini çok sevmesem de hikâyesi ve müzikleri ayrıca muhteşemdi. *Pyre* da aynı şekilde hakkında çok az kötü şey söyleyebileceğim oyunlardan biri. 2018'in başlarında Epic Store'un açılışıyla çıkan ilk özel oyunun Supergiant Games'in yeni oyunu *Hades* olması o noktada beni bu yeni mağazayı kullanmaya ikna etmişti. Supergiant Games eserlerinin olmazsa olmazı güçlü ve ilgi çekici ana karakterlerdir. *Hades* bu kuralı bozmayarak Zagreus'u bizlerle buluşturuyor. Mitolojiden farklı olarak Zagreus burada Hades'in oğlu ve yer altı prensi olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda fazlasıyla görüp öğreneceğiniz nedenlerden dolayı Zagreus yeraltı dünyasından kaçmaya çalışıyor ve burada da biz devreye giriyoruz.

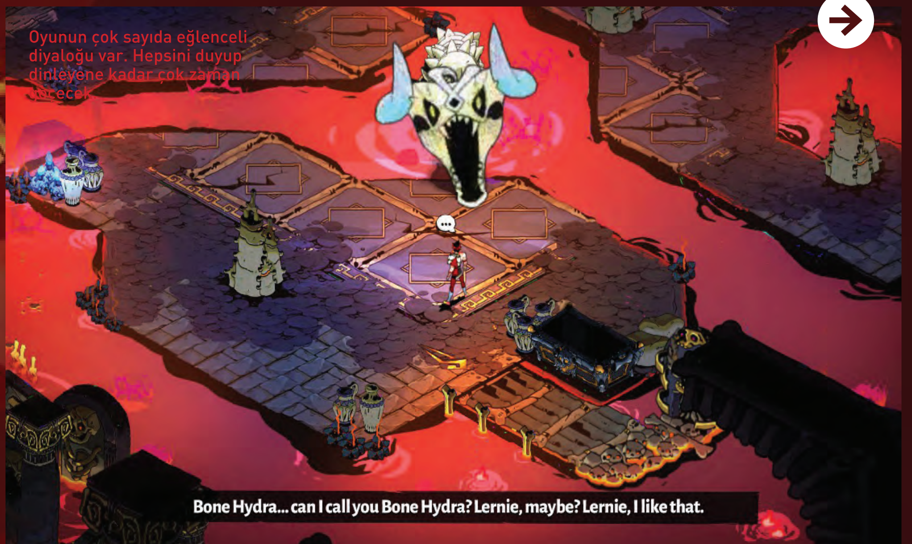
Zagreus gibi ölümsüz bir karakterin (sonuçta ölünce yine babasının salonuna dönüyor) aynı macerayı tekrar tekrar kalkışması, bu tür bir oyun için muhteşem bir konsept olmuş. Tartarus, Asphodel, Elysium ve Styx tapınağı olarak dört diyarı aşması gereken Zagreus'u her defasında oldukça zorlu bir yolculuk bekliyor olacak. Roguelike'ları tekrar oynanabilir kılan en önemli element farklı silahlar ve özellikler olsa gerek. Bu sayede aynı yaratıklarla aynı alanlarda karşılaşılsa bile deneyim farklılaşabiliyor. *Hades* bunu gayet tatlı bir biçimde başarmış. Oyunda ilerledikçe açılabilen beş silaha ek olarak, aynı zamanda Zagreus'un varlığını öğrenen tanrılar da çeşitli lütuflarla işin rengini değiştirebiliyorlar. Örneğin Athena, Zagreus'un normal saldırılarında gelen menzilli saldırıları geri yansıtmasını mümkün kılabiliyor. Benzer şekilde Artemis, Zagreus her sıçradığında kritik hasar vermesini mümkün kulan bir lütuf sunabiliyor. Her defasında üçerli olarak çıkan bu tanrılara özel lütufları, oyun tarzınızla rahatlıkla birleştirebiliyorsunuz.


Hades'in dünyası o kadar güzel ki Zagreus'un neden kaçmak istediğini sorgular hale geliyorsunuz.

> Erken erişimde bile harikaydı, tam sürüme geçince kusursuza yakın olmuş.

Ben tek biz hepimiz

Bazı yönlerden aksiyonu daha bol *Diablo*'yu andıran *Hades*, arena mantığıyla oynanıyor. Yani Zagreus odadaki bütün tehlikelerin üstesinden gelmeden diğer



Oyunun çok sayıda eğlenceli diyaloğu var. Hepsini duyup dinleyene kadar çok zaman geçecek.



Elysium'da gözünüz askerlerde olsun. Öldüklerinde ruhları silahlarla birleşip onları yeniden canlandırabiliyor.



Tanrıların lütuflarını aman heba etmeyin. Elinizdeki yetenekleri iyi inceleyin ve size en iyi hizmet edecek olanı seçin.



odaya geçemiyor ki bu noktada yapılan tercihler önemli hale geliyor. Çoğu zaman Zagreus'un gidebileceği birden fazla oda oluyor ki oradaki canavarları önceden görmek mümkün olmasa da temizleme sonunda verilen ödülü görebiliyoruz. Bu ödül bir tanrı lütfu olabildiği gibi, Zagreus'un kaçış esnasında altınlarını harcayabildiği Charon'un dükkânı, elmas veya anahtar gibi Hades'in evinde harcanabilir birimler veya farklı güçlendirmeler olabiliyor.

Hades'in o derin ve oyuncuyu planlamaya iten yanı da bu kapıların ardında yatıyor. Oyunda en güçlü özellik diye bir kavram yok. Bunun yerine sinerji için yapılmış doğru tercihler var. Kafanızda öyle bir plan olmalı ki, karakterin ne şekilde oynanacağını az çok tahmin edebilesiniz. Örneğin ok ile oynarken, doğrudan hasar vermek yerine, Dionysus'un zehir temelli saldırı bonuslarını kullanmak akıllıca oluyor. Bu durumda yakın mesafede oluşan zaafı kapatmaya yönelik birkaç lütuf bulmak gerekiyor. Ares'in Zagreus her zıpladığında arkasında döner bıçaklar bırakmasını sağlayan geliştirmesi veya Demeter'in etrafındakileri yavaşlatan soğuk dalgaları iş görebiliyor. *Hades*'te bu özellikler öyle güzel dengelenmiş ki, tek başına etkili olan güçlendirmeler olsa da bunlar diğer geliştirmelerle sinerji kuramadıkları için oyunun sonunda zayıf kalmaya başlıyorlar. Sinerjisi iyi olan güçlendirmelerse tam tersi, başta hayatta kalabilirseniz sonradan coşuyorlar haliyle. Eğer ki oyunda zorlanmaya başladıysanız Zagreus'u geliştirmeyi boş verip, öldükten sonra harcayabileceği değerli taşlar ve anahtarlar almak daha mantıklı oluyor. *Hades*'i oynamak tam anlamıyla hayattan ve ölümden ne beklediğinize göre şekil alıyor.

Cehennemi yaşamak

Zagreus ölüp de Hades'in salonuna geldiğinde onu buranın yerlileri karşılıyor. Zagreus'a dövüşmeyi öğreten Achilles, Hypnos, Nyx ve temizliğe bakan medusa ilk aklıma gelen karakterler. Zagreus macerasında tanıştığı herkesle ilişkisini geliştirebiliyor ve bu karakterler Zagreus'a özel geliştirmeler sunabiliyorlar. Örneğin ölüm tanrısı Thantos'un verdiği kelebek broşu, Zagreus bir odayı hasar almadan temizleyebilirse toplam hasarı arttırıyor. Öyle ki eğer iyi oynarsanız kısa sürede %20'ye varan hasar bonuslarına sahip olabiliyorsunuz. Ayrıca bu eşyaları taktığınızda yeni konuşmalar ve diyaloglar da ortaya çıkıyor.

Roguelike oyunların en büyük zorluklarından biri sürekli aynı mekân ve kişiler etrafında geçen bir oyunun anlamlı ve



tutarlı bir hikâye yaratması olsa gerek. *Hades* bunu kusursuzca başarıyor. Zagreus bulduğu nektarinleri yan karakterlere hediye ederek onlarla ilişkilerini geliştiriyor. Bu şekilde hem onlar hem de kendisi hakkında yeni bilgiler öğrenirken aynı zamanda neredeyse hiçbir şeyin değişmediği bu dünya zaman kavramı kazanıyor. Bir noktada oyunu bayağı bayağı Megara ile Zagreus'un ilişkisinin ne durumda olduğunu görmek için bile bolca oynadım. Oyunun hemen başındaki diyaloglar aralarının bilinmeyen bir nedenden dolayı bozuk olduğunu gösterse de ikisinin de konuştukça birbirlerini anlamalarını ve kızgınlıkların biraz olsun çözüldüğünü görmek çok etkileyiciydi.

Her şey kontrol altında

Supergiant Games'in ürettiği oyunların neredeyse kusursuz olduklarını düşünsem de ince eleyip sık dokuyarak gelişebilecek bir nokta bulmam gerekseydi bu muhtemelen dövüş mekanikleri olurdu. *Bastion* biraz fazla hamdı, *Pyre*'sa sıra dışı. *Hades*'te ben ideal dengenin yakalandığını düşünüyorum. Oyun biraz kaotik olsa da okunabilirlik konusunda hiç sıkıntısı yok. Öyle fezadan gelen ateş toplarına veya ters köşede kalan bir yaratığa ölmek gibi kazalar pek mümkün olmuyor. Oyunun 4 diyarı var ve tamamı da farklı düşmanlara ev sahipliği yapıyor. Karşılaştığınız yaratıkların tipi ne olursa olsun kural oldukça basit; Zagreus'un hasmı zırha sahipse, hasar almasına rağmen karşılık verebiliyor. Tek bir düşmanı zırhsız yakalarsanız, onu öldürene kadar kilitleyip darbeler savurmak mümkün. Elbette bu *Hades*'te nadiren sahip olacağınız bir lüks olacak.

Bölgeler ve sundukları biome'lar da oldukça başarılı olmuş. Elysium'un cennetvari havası veya Asphodel'un lav nehirleri birbirlerinden tamamen farklı konseptlere sahip olsalar da hiç sırıtmıyorlar. Bir diyardan diğerine geçebilmek için orada bulunan bölüm sonu canavarının üstesinden gelmek gerekiyor. Oyunla ilgili tek eleştirim bu bölüm sonu canavarları olacak ki, ilk diyarda bunlar 3 kız kardeşten biri olarak gelse de sonraki bölümlerde çok değişmeyen canavarlar bizi karşılıyor. Sürekli değişip farklı formlara giren böyle bir oyunun ezberlenebilecek kadar düz bölüm canavarları çıkarması biraz hayal kırıklığı.

Hayal kırıklığı demişken; roguelike'ların kaçınılmaz sonu oyuncunun oyunda fazla ustalaşıp keyif alamayacak hale gelmesidir. Şu an *Binding of Isaac* veya *Dead Cells* oynamıyorsam en önemli nedeni bu. *Hades*'te yapımcılar iki eğri belirlemişler. Birincisi Zagreus'un gücünü arttırmaya yarayan bir gelişme sistemi ki bu Nyx'in verdiği Gecenin Aynası sayesinde oluyor. Zag, maceraları boyunca topladığı karanlık kristallerini ayna üzerinde kullandığında kalıcı olarak sahip olacağı güçlendirmelere ulaşıyor. Elbette bunun için hem karanlık kristali hem de yeni özellikleri açmak için onlarca anahtar isteyen kilitler karşımıza çıkıyor. Bu ayna kaçınılmaz olarak bir şekilde tamamen güçlendiriliyor ve böylece Zagreus



Hades'in dünyası o kadar güzel ki Zagreus'un neden kaçmak istediğini sorgular hale geliyorsunuz.

Supergiant deyince ilk akla gelen şeylerden biri de muhteşem müzikler. Hades de şaşırtmıyor.

içinde bulunduğu dünya için fazla güçlü hale geliyor. Bu sefer de ikinci eğri devreye giriyor ki bu da canavarların güçlendirilmesi. Zagreus her macerasından önce yaratıkların sayısını arttırmak, ekstra özelliklere kavuşmaları veya ilk darbeden hasar almamaları gibi özellikler arasından seçim yapabiliyor.

Tanrılar yarışıyor

Oyunu bilerek zorlaştırmamızın asıl nedeniyse silahlar. Oyunda toplam 6 adet silah var. Hepsinin asıl kullanımlarının dışında, farklı şekilde işe yaramalarını mümkün kılan farklı görünüşleri de oluyor. Örneğin Stygian Blade doğru geliştirmeler yapıldığında Nemesis formunu kazanıyor ve kritik hasar vermeye başlıyor. Daha detaylı ve farklı silah geliştirmeleri de var. Bunlardan bazıları gerçekten lütufları ve onların kullanım tarzını etkiliyor. Bu silahların gelişimiyse doğrudan kesilen bölüm canavarlarıyla ve yükseklik bonusunun artırılmasıyla gelen ek ödüllerle fonlanıyor.

Hades'i bir erken erişim oyunu olarak çıktığındaki ilk anla kıyasladığımda ne kadar yol kat ettikleri beni halen şaşırtıyor. Yapımcı ekip hayranlarının geri bildirimlerini fazlasıyla ciddiye aldı ve ortaya hem hikâye hem de oynanış olarak muazzam bir oyun çıktı. Yıllardır oyun puanlayıp inceleyen bir birey olarak çok az oyunun herkes tarafından oynanması gerektiğini düşünenlerdenim. *Hades* kesinlikle bunlardan biri. Supergiant Games'in tartışmasız olarak en iyi oyunu ve hem dünyası hem de dövüş mekanikleriyle çok daha popüler olmayı hak ediyor.

+

- Muhteşem karakterler
- Sürekli değişen oyun yapısı
- Bolca anlamlı geliştirme



- Bölüm canavarlarında çeşitlilik daha fazla olabilirmiş

9



Son Karar

Oynadığım en iyi roguelike'lardan biri. Türü seven sevmeyen herkes bu ders niteliğindeki oyunu oynamalı.

TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITM:** Supergiant Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam, Epic), 20 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** hades.gamepedia.com

CONTROL - ULTIMATE EDITION

Biraz Alan Wake versek ister misiniz?

ONUR KAYA

Dergide *Control*'e ilk elden erişenler olarak Yasin de ben de pek beğenememiştik oyunu. Ben kendi adıma oyunun kendini bulmak konusunda biraz başarısız olduğu düşüncesindeydim. Özel güç çeşidi boldu, öte yandan bütün oyunu Launch ile milletin kafasına kaya fırlatıp gerekli yerlerde uçarak bitirebiliyordunuz. Güçlerin bölüm tasarımına uygulaması çok sınırlıydı, bölümler de gereksiz yere açık ve boştu bence. İlk eklenti *The Foundation* o yüzden bende aşırı merak uyandırmamıştı, öte yandan *AWE* eklentisinin *Alan Wake*'le alakalı olduğu mevzu bahis edilince, oyunu eklentileriyle yeniden tecrübe etmeye niyetlendim.

Binanın temelinde bir zayıflık var sanki

The Foundation'dan başlamak gerekirse, tasarım olarak daha fazla yeni mekân sunan eklentimiz kesinlikle bu. Malum ana oyunun tamamı bitmek bilmez ofis koridorlarında geçiyor ve geometrisi uçuk kısımları (yine bence) gerekenden az kullanıyordu. *The Foundation* estetik açısından kendi içinde bir çeşitlilik barındırmasa bile en azından artık koridor talan ettirmiyor. Ana oyunda bir acayip hizmetlimiz Ahti'yi bulmaya gittiğimiz The Foundation isimli bölgeyi keşfe çıkıyoruz. The Oldest House'un astral düzlemle bağlantısının bulunduğu bu noktada The Nail isimli bir yapı var. Bu yapıda meydana gelen bozulmalar yüzünden astral düzlem The Oldest House'un içine akmaya başlıyor ve The Nail'i tamir etme görevini üstleniyoruz.

Kırmızı (hatta bordo) topraklı yeraltı mağaralarında turistik geziye çıkıyor, büronun yönetim kurulunun dediklerini anlamlandırmaya çalışarak milletin kafasına bilumum alet edevat, sandık ve kaya fırlatmaya devam ediyoruz. İşin çatışma kısmında ufak bir değişiklik var, o da yeni gücümüz Shape. Savaşlara yeni bir aroma katıyor ama büyük bir değişiklik de getiriyor denemez, Launch hâlâ açık ara oyundaki en kullanışlı şey.

Bulmaca adına da çok önemli şeyler var denemez. Genelde yaptığımız uzak mesafedeki platformlara Levitate'le uçup Shape'le araya başka platformlar koyarak ulaşmak veya bir diğer güç Fracture'u kullanarak kristal yok ederek yeni yollar açmak.

Hikâye ve anlatım açısından ana oyunda ne varsa burada da aynından var. The Oldest House'un ilk keşfedilişi ve bunu yapan ilk büro direktörü hakkında bolca bilgi edinme şansınız var ama yine bunların büyük kısmı notlarda ve ses kayıtlarında. *Control*'ün ben ne kadar Twin Peaks ve X-Files'a bazı konulardan fazla benzediğini düşünsem de kendince güzel bir arka plan hikâyesi var, bunu göstermeyip okutmayı tercih etmesi benim beğenmediğim bir




Control'de yalan denenler gerçek, gerçek denenler yalan. Mesela...


Grafik hatası değil, bölüm tasarımı.





"Havada durdum hemen şahit bulmalıyım" derken bir de bakmışsınız ki...

noktaydı. *The Foundation* da bu konuda bir ilerleme kaydetmemiş ama esas hayal kırıklığı *AWE*.

Uyan Alan, daha roman yazıcan

Önden sorayım: *Alan Wake* deyince sizin için de akan sular duruyor mu? Benim için biraz duruyor. *Quantum Break*'ten beklediğimi bulamayıp, *Control*'le sahalara geri dönmesini beklediğim Remedy'nin ana oyunda bizi bitmek bilmez ofis koridorlarına hapis etmesinin acısını yeni atlatmışken, esasen *Control*'e *AWE* eklenti için geri geldim ben. Kayıtlarım el konsolunda (çok da el değil aslında, Eren'de oynamıştım) kaldığı için en baştan oynadım (çünkü *AWE*'ye girebilmek için 6. göreve kadar gelmeniz, *The Foundation*'a erişebilmek için de ana senaryoyu tamamlamış olmanız gerekli). Nihayet *AWE*'ye dalınca baktım ki ne göreyim? *Alan Wake* pek az, koridor pek çok! Ancak buradaki koridorların büyük bir farkı var arkadaşlar. Tahminleri alayım? Evet, doğru bildiniz! Bu seferki koridorlar zifiri karanlık!

AWE'nin (havada süzülüp ateş eden yeni düşmanlar ve Service Weapon için yeni bir mod dışında) oyuna getirdiği tek yenilik, *Alan Wake*'deki karanlık faktörünü *Control*'e entegre etmek. Üzeri zift kaplı nesnelere ve kapılara ulaşabilmek için bir ışık kaynağı bulup kullanarak ilerliyoruz. Sadece ilerlemekle kalmıyor bir yerde savaşıyoruz da çünkü ilk olarak *Alan Wake*'te tanıştığımız terapist Dr. Hartman *AWE* bünyesinde karşımıza bölüm sonu canavarı olarak çıkıyor. Kendisi yediği birtakım haltlar sonucunda ışıktan zarar gören ve karanlıktan beslenen bir hilkat garibesine dönüşmüş. Belli mekânlarda karşımıza çıkıyor ve yakaladı mı da pek affetmiyor. Direkt olarak savaşmıyoruz kendisiyle, gördüğümüz yerde birtakım mekânsal bulmacalar çözüp "ışıkları açıyoruz." Nihayetinde o kaçıyor, biz peşinden kovalıyoruz. Sığındığı tüm yerleri nura boğunca da çatışmaya giriyor, biraz da onun kafasına bir şeyler fırlatıp paketi sona erdiriyoruz.

"Spoiler vermekten kaçındım" diyebilmek isterdim ama aslında sürprizi bozulacak bir şey yok pakette. Yıllar yıllar sonra ilk defa *Alan Wake*'ten haber almanın verdiği hoş duyguyu bir kenara koyunca, *AWE*'nin birkaç saatlik bir devam oyunu tanıtımından öte olmadığını fark ediyorsunuz. Evet, oyun rahat, oyun tempolu, oyun yine akıyor gidiyor. Evet, bu süreçte FBC ve Bright Falls'da olanlar arası bağlantı da kuruluyor ancak yine her bir şey notlarda. Yemin ediyorum zaman makinası bulsam ilk yapacağım etrafa not serpiştirme olayını çıkaran/popülerleştiren her kimse gidip bir temiz dövmek, fikri ortaya atmasın diye de tehdit etmek olurdu. Yani anlıyorum, *Control* aslında devasa bütçelerle geliştirilmiş bir oyun değil, Remedy de para basmıyor. Ancak David Lynch imitasyonu içinde bütün ara sahneleri anlaşılmaz, gizemli yapmaya kasmak, sonra da gerekli tüm bilgiyi toplanabilir notlarla vermek bana kalırsa üstü örtülü tembelliğin dik alası. "Böyle yapacaklarsa yapmasınlar" diyeceğim ve *Control* seven kitleden linçimi yiyeceğim maalesef.

Ek olarak bir de oyun sonu içeriği gibi görebileceğiniz (senaryo odaklı bir oyunda neden buna ihtiyaç duyulabilecek bir yapı var o da bir soru) Expeditions modu var, o da herkes bedava sunulan bir içerik. 25 dakikalık zaman limitine sahip, zindan benzeri görevler bunlar. Ana oyundaki isimli düşmanlardan düşen Jukebox Token isimli eşyalarla bu görevlere girebiliyoruz. Oyunda hatırlarsanız rastgele düşen, belli kalite seviyelerine sahip silah ve karakter modifikasyonları vardı. İşte bunları ölesiye farm'lamak için yapılmış bol çatışmalı bir mod Expeditions, çok da kompleks bir tarafı yok. Ayrıca *AWE* ve *The Foundation*'la gelen yeni beceri geliştirmeleri var, mesela bir tanesi sayesinde artık aynı anda 3 nesne fırlatabiliyoruz Launch'la. Bunlar gayet güzel ve açmak için ek paketlere başlamaya gerek yok.

Control - Ultimate Edition da böyle nihayetinde. Ek paketler ana oyunda ne varsa aynından, aynı şekilde biraz daha sunuyor. Kötü değil, gayet keyifli bir oyun ancak çıtayı hiç yükseltmeyen paketler biraz hayal kırıklığı. Özellikle *AWE* salgının azizliğine uğramış gibi, yüksek beklentileriniz olmasın.

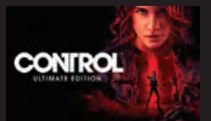


- Tüm eksilerine rağmen oyun sıkmıyor, seveni sever hakkıdır
- Grafikler, fizik motoru ve sanat tasarımı şıkır şıkır
- Kafalara kaya savurmanın tadı burada bir başka
- Yeni beceriler fena değil, yeni geliştirmeler anlamlı



- Ek paketlerin getirdiği dikkate değer bir yenilik yok
- AWE gaz amaçlı bir sonraki oyun tanıtımı olmaktan ibaret
- Yine her yer not, yine her yer not

7



Son Karar

Alan Wake 2'yi not doldururlarsa yapacaklarımdan sorumlu değilim.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Remedy | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 189 TL (PSN), 209 TL (Steam), 239 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** control.fandom.com

Kafan güzelmiş kardeş, güle güle kullan.



SURGEON SIMULATOR 2

Ameliyata bekleniyorsunuz

CEVDET EMRE KIZILCAN

İlk *Surgeon Simulator*'ın üstünden 7 sene geçmiş olduğu gerçeğini bir türlü sindiremiyorum ya ben. Çünkü çok net hatırlıyorum 2013'ü, YouTube yerli yabancı binlerce kişinin *Surgeon Simulator* Let's Play videolarıyla dolup taşmıştı. Razer'in Hydra'sıyla oldukça iyi çalışıyor olması da ünlüydü. Şimdi Razer Hydra'nın esamesi okunmuyor artık, o YouTuber'ların da birçoğu ortadan kayboldu, bu 7 sene içerisinde çok şey değişti. Emin olun oyun da bu 7 sene içerisinde çok değişmiş, gelişmiş.

Nerede hareket orada bereket

İlk *Surgeon Simulator*'da Razer Hydra'sız oynarken sadece bir adet eli kontrol edebiliyorduk. Bu da her bir parmak için ayrı bir tuş atanmış olduğu anlamına geliyordu. Şimdi durum bundan epey bir farklı. Çok şükür sonunda bir kalktık, etrafa bakındık, boynumuz tutulmuş yahu aşağıya bakmaktan! Serbestçe gezebilmenin yanı sıra elimizi de aynı serbestlikte kullanmak mümkün. Evet, her bir parmak için ayrı tuş kontrolü elimizden alınmış doğru. Bununla ilk kez karşılaştığımda da tereddüt ettiğim konu oyunun kolaylaşması yönünde oldu aslında. Çünkü *Surgeon Simulator*'ın olayı herkesçe kabul edilebilir ki bilerek zoraki yapılmış kontrollerin üstünden gelmekti.

Dürüst olmak gerekirse oyunun kolaylaşması konusundaki tereddüttüm hususunda haklı çıktığımı düşünüyorum ama oyunun eğlencesinde zerre kayıp yaşanmamış çünkü kontroller hâlâ daha çok sıkı. Bilerek nispeten zor tasarlanmış fakat alıştınız mı harikalar çıkardığınız bir kontrol şeması söz konusu. Fare hareketleri ve Shift gibi tuş kombinasyonlarıyla elinizi hareket ettirmek çoğu yerde ilk oyundan da keyifli. Sadece bu da değil, sonunda karakterimiz hareket edebildiği için seviye tasarımları konusunda daha özgür davranabilmiş Bossa. Bu da oyundan uzun vadede sıkılmayı engellemiş.

Ameliyat masasında hikâyeler anlatılagelir

Surgeon Simulator'ın en önemli gelişmelerinden biri de artık bir hikâye modu içeriyor olması. 2013'ü kasıp kavuran hasta, Bob geri döndü ve Bossa laboratuvarında işler gerçekten de ilginçleşiyor. Laboratuvardaki işimize alışmaya çalışırken bizi yönlendiren Pam düşündüğümüz kadar iyi biri mi? Ya da Pam'e karşı bizi dolduranlara mı yan gözle bakmalıyız? Sahi ya bu laboratuvar da neyin nesi?

Bu ve buna benzer hikâye sekansları var ve oynanış tarzınıza göre ortalama bir saat içerisinde bitiyorlar. Çok iyi değil, çok kötü de değil fakat böyle bir hikâye modunun olması bence çok başarılı bir karar olmuş. Oynanış odaklı oyunlardan hikâye beklentimizi düşürebiliyoruz tamam da en azından ufak da olsa böylesinde sekanslar bence işe eğlence de katıyor, üstünde uğraşılmış da hissettiriyor. Hikâye konusunda beğenimi kazanmış olsa da sezon mantığına sahip olması beni biraz sorgulamaya itti açıkçası. Yani Allah aşkına *Surgeon Simulator*'da grind yapmayalım bari yahu!

Açıkçası ilk oyun kadar trend olacağını düşünmüyorum fakat bu *Surgeon Simulator 2*'nin kötü bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Neticede 7 sene içerisinde çok şey değişti dedim; buna bizzat oyun sektörü, oyuncular, YouTube da dâhil.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bossa Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Epic)
DAHASI İÇİN: surgeonsimulator.fandom.com

Bir doktordan iyisi dört doktor

Surgeon Simulator 2'deki doktorların ayaklanıp kalkmasının bir diğer iyi yanı da oyunun co-op oynanabilmesini sağlaması. Laboratuvarların geniş ve bulmaca içeren yapısıyla birlikte co-op oynamak işleri biraz kolaylaştırıyor kabul ama gerçekten eğlenceli. Çevrimiçi olarak rastgele oyuncular bulmak da mümkün ama takdir edersiniz ki arkadaşlarınızla birlikte deneyim etmek daha eğlenceli. Hele ki bir de hep birlikte doktor rolü kesmeye başlayıp geyik çevirdiğinizde değmesinler keyfinize: "Ya Bob'un kolunu kim kopardı olm?!"

+

- İnsanın saçını başını yolduran kontroller (iyi anlamda)
- Hikâye modu
- Co-op
- Özel haritalar
- Türkçe

–

- Çok fazla bug
- Nispeten kıt içerik
- Oyuncu bulamıyor



7+



Son Karar

İçeriği zenginleşince oynamak daha mantıklı olsa da şimdi de ilgiyi hak ediyor.

CRYSIS REMASTERED

Kriz içinde kriz oyunu oynamak

ALİ SEZGİN

Özellikle yeni nesil konsolların çıktığı bu dönemde hangi oyunun en güzel grafiklere ve ortamlara sahi olduğu, hangisinin en güzel göründüğü bu aralar popüler bir tartışma konusu. Bundan yaklaşık 13 sene öncesinde oyun oynayan oyuncularaysa bu durum oldukça garip gelecektir çünkü çok uzunca bir süre böyle tartışmalar neredeyse hiç olmadı. Çünkü yapımcılar ne yaparlarsa yapsınlar, *Crysis* gibi bir deve karşı şansları olmadıklarını biliyorlardı. Her ne kadar o muhteşem görsel seviyeye ulaşmak zamanında kasaları biraz olsun eritmiş olsa da.

13 yıl ileriye gidersek, *Crysis* yeniden düzenlenmiş haliyle bizleri bir kez daha selamlıyor. Lingshan adalarına bir kez daha atlamak ve dolayısıyla o aksiyon ve heyecanı bir kez daha yaşayabilmek eski oyuncuları zaten ihya edecektir. Ray-tracing temelli ışıklandırmalar ve çözünürlüğü 8k'yı bulan kaliteli dokular da işin baharatı.

Makine bu kez ölmüyor, sürünüyor

Crysis Remastered piyasadaki en güzel gözüken oyun değil ne yazık ki, fazlasıyla güzel geliştirmeler var ama bunlar oyunun artık eskimeye başlayan teknolojisini ve bunun etrafında oluşan kusurları saklamak için yeterli olmuyor. Doku kalitesi ne kadar üst seviye olursa olsun mesela, yüz ve çevre elementlerindeki geometri çok detaylı olmayınca oynadığınız oyunun bu nesle ait olmadığını az çok hisseder hale geliyorsunuz. Aynı şey oynanış için de geçerli; çizgisel bir oyun olan *Crysis*'de hikâyenin uzatılması için eklenmiş görevler bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayabiliyor mesela. Bu sadece dönemsel bir konu da sayılmaz. Oyun tasarımının kuralları değiştiği gibi aynı zamanda bu tarz projelerde ekiplerin dağılımı ve iş yükü de çıkan sonucu çok etkiliyor.

Eski adaya yeni adet

Bütün bu söylediklerime rağmen, *Crysis Remastered*'ın yeni oyunlarla aşık atması da gerekmiyor zaten. Benim şahsi beklentim, 18-19 yaşlarında heyecanla başına oturduğum, uğruna PC'mi güncellediğim o oyunu bir kez daha görebilmekti ve bu yenilenmiş sürüm bunu harika bir şekilde başarıyor. Ray-tracing çözümü kusursuz olmasa da hem ışıklandırmalarda hem de yansımalarda harika bir iş başarmışlar. Bana mı öyle geldi bilmem sesler bile eskisine göre bir tık daha temiz gibiydi sanki. Hepsinden önemlisi, oyunun başına geçtiğim ilk anda, aslında nelerin değiştiğini ve geliştiğini anlayamadım. İnternet üzerinden farkları gösteren videoları görene kadar da aslında oyunda ne kadar çok gelişme olduğunun farkına varamamıştım. Güncellemenin ne kadar başarılı olduğunu gösteren önemli bir detay. Eskisine o kadar



sağdık kalınmış ki, insan özellikle bakmadan oyunla sorunsuzca bütünleşmiş değişiklikleri rahatlıkla göremiyor.

Crysis'in kendisineyse diyecek bir lafım yok. Sunduğu dünya artık en büyüğü veya en güzeli olmasa da bana göre Nanosuit kullanımı bu tarz oyunlar içinde üretilen en güzel fikirlerden biri. Predator misali Koreli askerlerle kedi fare oyunu oynamak, onların kafasını karıştırarak teker teker üstelerinden gelmek yıllar sonra bile favori oyun aktivitelerimden olmayı başarıyor. *Remastered*'da da olan o efsanevi Türkçe dublajdan bahsetmiyorum bile. İster eski günleri anmak için oynayın, isterseniz de neler kaçırdığınızı görmek için, *Crysis* sizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayacaktır. Ben bütün kalbimle bu sürümün yepyeni bir *Crysis* oyunu için ön hazırlık olmasını diliyorum.



Bu askerler aslında öldüler. Sadece henüz bunun farkında değiller.



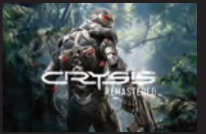


- Koreli avlamak hâlâ çok eğlenceli
- Tatmin edici yenilemeler ve detaylar
- Türkçe dublaj hâlâ çok hoşuma gidiyor



- Açık dünya oynanışı bir tık sıradan geliyor

7+



Son Karar

Crysis gibi mihenk taşı oyunları her oyuncunun denemesi gerektiğini düşünüyorum.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Crytek | **DİJİTAL İNDİRME:** 85 TL (XBL), 135 TL (Epic), 139 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** crysis.fandom.com

WIN PS4 ONE

MAFIA DEFINITIVE EDITION

Olmuş ama olabileceğinin en iyisi değil

YASİN İLGÜN



Bundan yaklaşık 18 sene önce oyuncularla buluşan ve kısa sürede klasik statüsüne erişen *Mafia*, döneminin bazı efsanelerine nazaran pek de iyi yaşlanmadı. Tommy Angelo'nun Lost Heaven'da geçen "aile hikâyesi" her anlamda çağ dışı kalmıştı ve böyle bir başyapıtı genç oyunculara gönül rahatlığıyla öneremiyor olmak beni üzüyordu. Böyle dert mi olur demeyin, insan sevdiği bir oyunu başkaları da oynasın, keyif alsın, hayranı olsun istiyor neticede.

Mafia - Definitive Edition, ABD merkezli Hangar 13 tarafından geliştirilmiş olsa da kemik kadroda Illusion Softworks'ten (orijinal geliştirici ekip) pek çok isim bulunuyor. Zaten Illusion zamanında 2K tarafından satın alınmış, 2017'deyse Hangar 13'le birleştirilmişti. Hangar 13 ekibi aslında biraz mimli, zira kendileri *Mafia III* isimli facianın arkasında yer alan kadronun ta kendisi ama gönlünüz rahat olsun, bu sefer kaliteli bir işe imza atmışlar. Mükemmele yakın bir yeniden yapım demek de isterdim, ama o kadar da değil.



Hatırlamayanlar ve *Mafia*'ya yabancı olanlar için kısa bir özet de geçebiliriz sanırım. Oyunda Salieri suç ailesine sonradan katılan Tommy Angelo isimli bir karakteri yönetiyoruz. Chicago'nun hayali bir versiyonu olan Lost Heaven'da yaşayan Tommy, Amerika'nın Büyük Buhran döneminde dürüst bir taksici olarak çalışıyor. Karın tokluğuna çalışan kahramanımız bir gün şans eseri Paulie Lombardo ve Sam Trapani'yle tanışıyor. Daha doğrusu onların Morello suç ailesinden kaçmasına yardım etmek zorunda kalıyor ve böylece ister istemez Salieri cephesine katılıyor.

YENİDEN YAPIM GİBİ YENİDEN YAPIM

Öncelikle Sezar'ın hakkını Sezar'a vermek lazım. Hangar 13 bu sefer işleri batırmamış, gerek görsel olarak gerekse atmosfer ortada gerçekten doyurucu bir yapım var. Bunlara ek olarak oyunun performansı da bir hayli başarılı. 4K çözünürlükte bile stabil performans alabiliyorsunuz. Birkaç yerde performans dibi görebiliyor ama o kadar da olsun yani. Kaldı ki daha düşük çözünürlüklerde ve düşük ayarlarda bu performans teklemelerinin yaşanacağını da sanmıyorum zaten.





Kankalarla soygun öncesi hatırası. #coksekiliz
#bankagezisi #aksamapartivar





"Ne demek araba saatte 200 km yapabiliyor? Sen benim canıma mı kast ediyorsun?"

Oyunu mutlaka Classic zorluk seçeneğini seçerek oynayın. Diğer türlü zevki kesinlikle çıkmaz.

Geliştirici ekip eski oyunun üzerinde çalışmak yerine her şeyi sil baştan yapmaya karar vermiş. Doğru karar, neticede asıl *Mafia* tee 2002 yılında çıkmıştı. Yine de bir işgüzarlık yapıp birkaç modeli çaktırmadan ekleyebilirlerdi, onu bile yapmamışlar. Helal olsun. Neticede yeniden yapım demek için bin şahit gereken ne çalışmalar görüyoruz. Hoş, doğrusu bu şekilde yapılması zaten, normal şartlar altında tebrik edilecek bir şey değil, ama oyun geliştirme dünyasının düşük standartları işte sevgili Oyungezerler, n'apalım.

KAYIP CENNET PIRIL PIRIL PARLARKEN

Oyun görsel anlamda doyurucu dedim ama çok daha iyi olabilirdi. Asıl oyunla arasında dağlar kadar fark var tabii ama grafikler net şekilde 2020'nin gerisinde. Buna ek olarak oynanış daha sinematik bir hale getirilebilirdi, kaçırılmış bir fırsat var. Günün sonunda hikâye alabildiğine sinematik, üstelik oyun her ne kadar açık dünya, aksiyon-macera olsa da ana hikâye çizgisel şekilde ilerliyor. Şehir ve görseller biraz fazla temiz, fazla parlak. Tommy suçun içine battıkça oyunun dünyası görevden göreve çok az kararabilir, kontrast artabilir ve bu dünyadan kaçıp kurtulmanın zorluğu bilinçaltımıza işlenebilirdi. Keza kamera pozisyonu da bu görsel anlatıyı destekleyecek şekilde düzenlense hoş olurdu. Bunlar minik ama fark yaratan detaylar.

Mafia - Definitive Edition verdiği sözleri de tutuyor bu arada. Lost Heaven çok daha detaylı bir şekilde işlenmiş ve 1930'ların Chicago'sunu harikulade bir şekilde yansıtıyor. Yani filmlerden, dizilerden ve fotoğraflardan gördüğüm kadarıyla diyeyim, yoksa zamanda seyahat ettiğim falan yok yani. Karakterlerin yeni tasarımları da yer yer Martin Scorsese filmlerinden fırlamış gibi. Aynı zamanda yeni ses sanatçıları da karakterlere hayat katmış ve daha inandırıcı hale getirmiş. Hele ki karakterlerin Tommy'den bağımsız şekilde, kenarda köşede kendi aralarında kurdukları diyaloglar oyunun dünyasına hayat katıyor, organik hissettiriyor. Bu noktada belki de tek şikâyetim Sam ve Paulie'nin seslerinin birbirlerine bir hayli benzemesi olabilir. Alışana kadar biraz zaman geçiyor ve oyun da çok kısa sürüyor zaten. İlk oyundaki görevlerin neredeyse tamamı klonlanmış şekilde eklenmiş, bazı görevler biraz daha dallı budaklı, biraz daha geniş fakat oynanış süresine öyle aman aman bir etkisi yok. Bu iyi bir şey mi yoksa kötü bir şey mi açıkçası bilmiyorum. Bir yanım iyi ki dokunmamışlar ve hikâyeyi gereksiz yere uzatmamışlar diyor, bir yanımsa oyun çabucak bittiği için durumdan hiç ama hiç memnun değil.

Bu noktada oyun parasını hak ediyor mu diye bir sormak lazım, çünkü tekrar oynanabilirliği düşük bir yapımdan bahsediyoruz. Ana hikâyenin dışında Free Ride modu mevcut, yani Lost Heaven'da kafamıza göre takılabiliyoruz. Hatta bu mod çeşitli yan görevlerle ve keşiflerle süslenmiş ama yine 250 TL civarlarından başlayan fiyat etiketini haklı bulamıyorum. Sanki 90-150 TL bandında çıkmalıydı, ya da *Mafia* + *Mafia II* şeklinde bir paket olsaydı keşke.

Mafia - Definitive Edition'a sahip olan oyuncular için *Mafia II - Definitive Edition* %75 indirimli, ya da bilemedin %50 indirimli olsa yine belki sıcak bakabilirdim, ama 250+ TL gerçekten çok para be dostlar. Dolar hesabı da çok para, çünkü hikâyeyi geceden sabaha bitirebiliyoruz. Neyse, işin para kısmına fazla takıldım sanki. Günün sonunda açık dünya ve hikâye birbirine



Mafia Definitive Edition bu kadar eder mi? İşte asıl soru bu ve bana kalırsa yanıt hayır. Mafia ve Mafia II bir arada olsaydı evet.

harmanlanabilirdi diyelim. Bu noktada kolaya kaçmışlar ve bir fırsatı daha tepmişler.

OYNANIŞI GELİŞTİRMEYİ UNUTMUŞLAR SANKİ?

Yazının başında da belirttiğim gibi *Mafia - Definitive Edition* keyifli ve güzel bir yeniden yapım ama bu kategoride zirveye oynuyor diyemeyeceğim. *Resident Evil 2* gibi üst düzey bir örnek hayatımıza girmişken, bir *Black Mesa* gerçeği varken bu oyunu yeniden yapımlar arasında elit seviyeye koymak bana kalırsa büyük bir hata olur. *Mafia* çıkış yaptığı dönemde oyun dünyasına yenilikler katmış ve hikâyesi kadar oynanışıyla da akıllarda



İlk defa bir Mafia oyununda motosiklet de görmüş olduk.

yer etmeyi başarmıştı. Bazı görevler alabildiğine zordu ama tekrar oynamak külfet değildi. Bir tekrar yapımdan oyun dünyasında iz bırakacak yenilik beklemiyorum ama bu kadar çağ dışı kalmış bir oynanışı da hak etmiyoruz bence.

Modern nişancı oyunları bu sıkıntıyı genelde bölüm tasarımıyla çözüyorlar. Madem mekaniği değiştiremiyoruz o halde bunun etrafında, damakta tat bırakacak bölümler tasarlayalım diyorlar. *Mafia* gerçekçi bir dünyada geçiyor. Tommy'nin duvarlarda koşmasını, taklalar atıp beş metre zıplamasını beklemiyorum ama Hangar 13'ün oynanışa gereken önemi vermediği de ayan beyan ortada vallahi. Yenilik olarak beden taşıma, siper alma ve gizlice düşman alma gibi mekanikler eklenmiş. İyi güzel de bu mekaniklerin etrafında dönecek bir bölüm tasarımı olmadıktan sonra nafile efendim. Keza silahlar da öyle pek farklı hissettirmiyorlar. Özellikle tabancalar birbirlerinin kopyası gibi, bir iki istisna var tabii. Çatışma mekanikleri ve silahlar ne yazık ki tatmin edici seviyede değil.

ARAÇLAR ŞAHANE, SÜRÜŞ KEYİFLİ

Baştan söyleyeyim, ben araba sürmeyi bilmeyen biriyim. Oyunlarda da arabalar her daim zayıf karnım olmuştur. *Mafia*'daki arabalar yavaş, hantal ve frenleri bile zor tutuyor. Neticede 1930'ların araçları bunlar, beklentileri çok yüksek tutmamak lazım. Bununla birlikte tam da hayal ettiğim gibiler yahu, hani o zamanın arabalarını sürmek böyle olmalı diyor insan. Dediğim gibi, uzmanlık alanım değil ama araba sürdüğüm her an, her görev keyfim bir hayli yerindeydi. Farklı araba görünce hemen gidip onu denemek istedim, çoğu zaman da pişman olmadım. Her aracın kendi karakteri var resmen.

Biraz da korkuyorum aslında, zira dediğim gibi en anlamadığım konuda övgüler yağdırıyorum. Cahillik ediyorsam hepinizden özür dilerim ama ben çok keyif aldım. Arabaları çalıp, garaja götürdüğünüzde mevzubahis araç garajınıza ekleniyor. Oyunda geniş bir araç galerisi var ve çaldığınız her aracı birazcık da olsa modifiye edebiliyorsunuz. Ayrıca merak edenler varsa; yarış görevi bir hayli keyifliydi. Belki de ben eski püskü arabaları seviyorumdur. İşin içinde motorlu taşıt varsa dünyanın son referans noktalarından biriyim.

Günün sonunda *Mafia - Definitive Edition* harika bir yeniden yapım olmuş ve fiyatı bu kadar yüksek olmasaydı her *Mafia* hayranına kesinlikle önerebilirdim. Şehirden karakterlere, seslendirmelere kadar her şey sıfırdan yapılmış, fakat asıl oyunun ruhu korunmuş. *Definitive Edition*'ın tek büyük eksisi asıl oyununun üstüne hatırı sayılır bir şeyler koymaması. Altın tepside sunulan tüm geliştirme fırsatları "yok ya o kadar da önemli değil" denilip kenara atılmış, yazık olmuş.



- Harikulade atmosfer ve leziz grafikler
- Seslendirmeler asıl oyundan çok daha iyi
- Lost Heaven şehri resmen seviye atlamış
- Zengin araç koleksiyonu ve sürüş keyfi
- Asıl Mafia'nın ruhu ve hikâyesi korunmuş

−

- Oynanış genel olarak çağın gerisinde, pek önemsenmemiş
- Tekrar oynanabilirlik az, hikâye yine kısa sürüyor

8



Son Karar

Mafia – Definitive Edition harika bir yeniden yapım ama bazı eksilerini halı altına süpürmek mümkün değil.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Hangar 13 | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 248 TL (Playstore), 259 TL (Steam, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** mafiagame.fandom.com



Sponsorluklar da atlanmamış tabii.







TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

Kay kay nereye kadar?

ALİ SEZGİN

Bu ay benim için oldukça enteresan bir aydı, ardı ardına gelen yeniden yapımlar biraz eski günleri anmama neden oldu. *Crysis* biraz daha üniversiteye ilk girdiğim günlerin eğlencesiyken, *Tony Hawk* serisiyle ortaokulda tanışmıştım. O oyun sayesinde Tony Hawk'ı ve kaykayı seven sevmeyen onlarca çocuk kaykay meraklısı olmuştu. Çünkü kaykay, *Pro Skayer* serisiyle birlikte Rage Against The Machine, Jackass ve MTV kafasının tezahürü olan bambaşka bir kültürü bizlere tanıtıyordu. Yeniden yapılan bir *Tony Hawk* oyununu bu yüzden kafa karıştırıcı buluyorum. Günümüzde artık Jackass'in olmadığı, MTV'yi kimsenin izlemediği bir dünyadayız. Kaykay kültürünü, 15 sene geriden gelen bir hayaleti bu elementler olmadan, onları olduğu gibi anlamayan bir kitleye satmak mümkün müdür? *Tony Hawk's Pro Skater 1+2* ile geçen bir haftanın ardından şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki gayet oluyormuş.

Kırk takla atmışlar

Eğer adı size ele vermediyse diye söylüyorum *Tony Hawks Pro Skater 1+2* serinin ilk iki oyununu içinde barındıran harika bir yeniden yapım. *Crysis Remastered*'daki gibi bir düzenlemeden bahsetmiyorum. Adamlar bütün oyunu alıp aslında uygun olarak Unreal motorunda yeniden yapmışlar. İlk oyunda o indiğimiz hangar, okul bahçesi veya ikinci oyundaki sahil kaykay parkı tamamen aslında uygun olarak yeniden tasarlanmış.

Tony Hawk oyunlarına aşina oyuncular zaten bu oyunların ne şekilde oynandığını az çok biliyorlardır. Kıyaslayabileceğim yegâne kaykay oyunu *Skate* kadar sim olmayan, aksine dönemin çılgın yanını biraz da abartıya kaçarak yansıtan bir seri bu. Sadece iyi kaymanın ötesinde, çılgınlıklarla dolu bir oyun. Düşünün ki bir evsizin üstünden 5 kere atlamanızı isteyen bir görev var. Döneminde acayip olan ama şu an belki bir başka oyun yapsa tepki bile çekecek çılgınlıklardan bahsediyorum. Duvarda kayarak okul zilleri çalmak mı istersiniz yoksa harf toplayarak görev tamamlamak mı? *Tony Hawk's Pro Skater*'da hemen hemen hepsi var.

Pro Skater'ın oynanış mantığı son derece basit. Zaten bir yeniden yapım olduğu için de yapımcıların Roma'yı yeniden inşa etme gibi bir hayalleri olmamış. İlk iki oyunun orijinal haritalarına giriyor ve orada belirlenen görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Tek oturuşta bütün görevleri tamamlamak mümkün değil. Bu sebeple farklı hedefler belirleyerek bölümü öğrenecek ve tamamlama odaklı olarak bu uzun görev listesinden maddeler çıkaracaksınız. Oyun orijinal *THPS* görevlerini koruduğu gibi ikinci oyunda artan listeyi ilk oyuna da aktarmak adına birçok yeni yan görev de oyuna eklenmiş. Mesela oyunun ikonik haritası hangarda normalde hiç olmayan



kutular ve engeller de ek görev olarak oyuna dâhil edilmiş.

Ben düşmedim yer çekti

Serinin son oyunundaki kombo sistemi olduğu gibi bırakılmış. Yani hareketleri bağlayarak ne kadar çok kombinasyon yaparsanız alacağınız puan katlanarak artıyor. Daha farklı hareketleri yapmak daha çok puan demek ve bunun kâğıt üzerinde bir üst limiti yok. Yeter ki bütün bölümü gezen veya hiç durmadan tekrar eden bir rota belirleyin. Eskiden *Tony Hawk's Pro Skater 2*'de bu mümkünken, duvardan zıplama gibi oyunu çeviren hareketlerin yokluğu nedeniyle ilk oyunda bu mümkün değildi. Neyse ki yeni ve dolu hareket sistemi ilk oyuna da entegre edilmiş ki bana göre daha iyi olan pistlerde o çılgınlıkların tamamını yapmak da mümkün. Dilerseniz ilk oyunun kendine özgü hareket setini de kullanabilirsiniz ama onca yeni numaranın heba olmasını gerçekten ister misiniz bilemiyorum.

Harfi harfine

Tony Hawk's Pro Skater 1 ve *2*'ye iki farklı oyun gibi yaklaşılmış olsa da ortak çalışan yönleri de yok değil. Örneğin ilk oyunda geliştirdiğiniz kaykaycınızı ikinci oyunda da kullanmanız mümkün. Bu sayede iki oyuna birden yoktan karakter kasma gibi dertleriniz kalmıyor. Tekrarlamak demişken; haritalar her ne kadar göz alıcı biçimde yenilenmiş olsalar da, harflerin, evsizlerin ve zillerin yerleri eskisiyle aynı. İsimli özel atlama yerleri halen olması gerektiği yerde. Benim için özellikle bazı bölümlerde bu oyunu oynamak bisiklete binmek gibi oldu. Beynim 15 yıl önce oynadığım bir oyundaki sanal bir harfin yerini neden saklıyor bilmiyorum ama o bile bir şekilde işe yaradı.

Oyun gerçekten harika işliyor ve bunu özüne sadık kalarak yapıyor. Buna rağmen bazı şeylerin değiştiğini de görüyoruz. Tonlamalar, renkler çok daha tutarlı ve ciddi bir hal almış. Dublörlüklerin, saçma düşüşlerin, özetle Jackass kültürünün oyunu olan *Tony Hawk's Pro Skater* gitmiş yerine biraz daha oturaklı, biraz daha kendini ciddiye alan bir oyun gelmiş. Yine doğru rampada metrelerce uçup havada 10 hareketi tek seferde yapmak mümkün ama bu oyun artık kendiyle dalga geçmiyor. En basit örneği eski oyunda düşen kaykaycıların kafa göz dağıtmaları kanlı bir şekilde gösterilirken burada kısa bir efekt sonrası kaykayın tepesine anında ışınlanıyorlar. Bu sadece oyunun eskiyen bir mekaniğini değiştirmenin ötesinde bir yenilik.

Betona fısıldayan adam!

Oyunda bir de *Mario Maker* benzeri bir pist editörü var ki çıkan sonuçların çoğu çılgınca olmuş. 50 metrelik bir grinding demiri veya tuzakların üzerinden atlamayı gerektiren rampalar gibi çılgınlıklar şimdiden yerini almış durumda. İşin güzel yanı bunu ekibinizle birlikte aynı anda oynamanız da mümkün. Beraber oynamak demişken, oyunda çok sayıda açılabilir eşya var ve bunların neredeyse tamamı hava atmalık eğlenceli eşyalar. Oyunun sunduğu bölüm görevlerini bitirdiğinizde bu özel görevler sizi fazlasıyla oyalamaya devam edecektir.

Tony Hawks Pro Skater 1+2 bir yeniden yapımın olması gereken her şeyi başarmış. Oyunu öncelikle güzel parçalarına ayırmışlar ve seriyi neyin iyi yaptığını iyi çözümlemişler. Bu Activision'ın becereme-yip markayı ölüm sessizliğine gömmesine rağmen olan bir durum. Şu an 15 yıl önceki gibi Tony Hawk ve muhteşem oyunu konuşuluyorsa bu hem günümüz hem de geçmiş kaykay kültürünün iyi anlaşılmasıyla olabilirdi ancak.



Sadece daha güzel grafikler değil, grafitilerden kaldırımlara kadar yaşanmışlık var bu alanlarda...

+

- Harika bölüm tasarımları
- Elden geçen animasyonlar
- Müzikler ilk günkü gibi

–

- Çok oyunculu oynanış için güzel fikirler çıkabilirmiş
- Bazı espriler fazla çılgınca kalmış



8+



Son Karar

Tony Hawk yaşlandı biz yaşlanmadık.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Vicarius Visions | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 288 TL (Epic), 280 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tonyhawkgames.fandom.com

SPELLBREAK

Senin üstünde büyü var canım

CEVDET EMRE KIZILCAN

Artık battle royale'ler için "kendilerini rakiplerinden sıyırmak için farklı mekaniklerle oyuncuların karşısına çıkıyorlar" demeye gerek bile yok. Fakat bu farklılıklar ne kadar oyuncuların bağrına bastığı cinsten? Çünkü daha geçenlerde çıkış yapan *Hyper Scape*'te birkaç el oyun atayım diye girdiğimde gördüm ki asla 99 adet oyuncu bulamıyoruz. "Neden büyücülü battle royale olmasın ki?" fikriyle ortaya çıkan *Spellbreak*'in birkaç kronik hatası yüzünden başına böyle bir şey gelmesi ihtimali var işte.

Harry Potter yaşasa bu oyunu... oynamazdı...

Yani "büyücülü battle royale" denince aklınıza nasıl bir şey geliyor? Benim aklıma *Magicka* misali çevreden büyü küreleri bulup bunları çeşitli kombinasyonlarla kullanma üzerine kurulu bir oyun geliyor. *Spellbreak* bundan ziyade oyuna başlarken bir sınıf seçtikten sonra büyüler için elementleri oyun içerisinde bulmak üzerine kurulu. İlk söylediğim gibi bir oynanış mantığı battle royale'in o konsantre yapısına aykırı mı? Belki, ama böylesine bir oynanış dinamiğini basitleştirmek çok da zor olmasa gerek. "Basit" kelimesini kullandım çünkü *Spellbreak*'in sınıf/eldiven üzerine kurduğu bu düzeni oldukça basitleştirilmiş, dolayısıyla niteliksiz buldum.

Kimi zaman basitleştirilmiş mekanikler gereksiz kasıntı bir zorluğu ortadan kaldırdığı için keyifli olabiliyor, bu konuda hiç itirazım yok. Demek istediğim; Alev, Yıldırım, Zehir gibi elementleri eldiven olarak değil de teknolojik bir silah olarak bulsaydık ne değişirdi ki? Ben büyü yaptığımı hissetmiyorum? Tema ve oynanış olarak farklı olmaya çalışan bir oyun var karşımızda, buna saygı duymamak mümkün değil lakin bunu yapmaya çabalaması bunu başarabildiği anlamına gelmiyor.

Ama siz silahsız gelmişsiniz?!

Spellbreak hakkında rahatsızlık duyduğum şeyleri ilk başta dile getirince oyundan nefret etmişim gibi görünmüş olabilirim. Neyse ki oyunun çektiği ontolojik sancı haricinde iyi olduğu yerler var. Mesela "çatışmak" denen şey ateşli



silahlardan ziyade bizzat ateşin kendisiyle yapıldığı için tipik battle royale'ler gibi "şurada bekleyeyim, buradan düşmanlarıma sıkayım" fikri Allah ne verdiyse dalmaya dönüşüyor. Birçok oyuncu aktif bir şekilde çatışmaya (ya da arbede mi demeli?) yakın oynuyor.

Onun dışında şirin görselliği, rahat kontrolleri gibi elementler (ehehe) eklendiği zaman aslında keyifli bir oyun karşımıza çıkıyor. Fakat bundan birkaç ay sonra oyuna girdiğinizde kimseleri bulamazsanız, oyunun sunucularında vahşi batı filmi misali çalı uçuşursa sorumluluk kabul etmiyorum :P



- Şirin görsellik
- Büyüleri kombine ederek oynamak mümkün
- Çatışmak eğlenceli
- Rün adındaki ek yetenekler oyun yapmaya müsait



- Sınıf ve yetenek (talent) sistemi
- Dengesiz sınıflar
- Neyin nereden geldiğini okumak oldukça zor

7



Son Karar

Battle royale yerine başka bir türle karşımıza çıksa ve büyü yaptığımızı hissettirse daha çok eğleneceğimize adım gibi eminim.

Ateş, su, top- yok bu öyle değil

Spellbreak'te 6 farklı elementi karşılayan sınıf bulunuyor: Pyromancer, Conduit, Frostborn, Stoneshaper, Tempest, Toxicologist. Bu elementlerin yetenekleri oldukça koordineli bir şekilde çalışıyor. Mesela yıldırım elementiyle sersemlettiğiniz bir düşmanı taş elementinin tutturması nispeten zor yeteneğiyle egale etmek mümkün. Ya da kişisel favorim rüzgâr elementiyle düşmanları ortaya toplayıp ateş duvarıyla hasar çıkarmak. Fakat Spellbreak'te bile denge sorunlarının olması çok sıkıcı ya. Pyromancer'sız bir oyun düşünemiyorum, öyle diyeyim...





İlk "çevrimiçi" maçınıza bot atıyor sanırım. Ne ayıp ama?!

TÜR: Battle Royale | **YAPIM / DAĞITIM:** Proletariat | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-156-spellbreak

SERIOUS SAM 4

Dedeye sahip çıkalım

ÖMER AKDAĞ

Serious Sam'in geri döndüğünü duyunca hemen aklıma *Doom* geldi. Modern bir oynanış, modern bölüm tasarımları, acayip acayip atraksiyonlara imkân veren alet edevatlar, iş gören bir yapay zekâ, şahane grafikler... Ne ararsanız vardı, "bir klasik aha böyle geri döner" dedirten cinstendi.

Şimdi, saydığım o şeyler var ya işte bölüm tasarımları, grafikler falan, hah onların hiçbirisi *Serious Sam 4*'te yok! *Serious Sam 4* "klasik ile modern oynanışı bir araya getiren" bir oyun falan değil. *Serious Sam 4* dibine kadar külüstür! Ve bu... O kadar da kötü bir şey değil aslında... Yani biraz... Bazen...

Nefes almak da mı suç?

20 yıl önce *Serious Sam 1* neyse *Serious Sam 4* de direkt aynı şey. Pompalıyı çekip üzerinize atlayan onlarca dört ayaklı iskeleti parçalıyor, mitralyözü çıkartıp havadaki harpy'leri indiriyor, bu sırada apartman boyuttaki uzaylıların kafanıza fırlattığı roketlerden kaçıyor, ve kaçarken istemsizce kendi kafanızı da sağa sola eğiyor, ellerine eldiven yerine bomba takmış, yarı çıplak, kafası olmamasına rağmen çığlık ata ata üstünüze koşup patlayan uzaylılardan (hâlâ favori oyun düşmanlarımdan) kaçmaya çalışıyor, iki apartman boyundaki izbandutları iki elinize birer tane aldığınız toplarla (bildiğiniz gülle atan top, ve evet iki tane birden kullanabiliyorsunuz) indirmeye çalışıyorsunuz. Bütün bunları aynı anda yapıyorsunuz ve aynı anda üstünüze gelen yüzlerce düşmana karşı yapıyorsunuz. Sadece yarım saniye yerinizde durmak muhtemelen ölmek demek. 1 saniye ateş etmemek? Evet o da muhtemelen ölmek demek. En güvenli istikameti bir bakışta belirleyip sürekli koşmalı, sürekli silah değiştirip farenin sol tuşuna abanmalısınız. "Klasik oynanışı modern oynanışla birleştiren" oyunlara saygım sonsuz olsa da tam olarak böyle kalas, doğrudan, dümdüz olması *Serious Sam*'i 20 yıl önce nasıl aşırı eğlenceli yapıyorduysa 20 yıl sonra da yapıyor!

Önceki *Serious Sam*'lerde bir hikâye var mıydı hiç ama hiç hatırlamıyorum ama bunda var. Hatta araya sinematik falan eklemişler, yan karakterler var, konuşuyorlar ediyorlar. Tabii leş olduğunu bile bile yazmışlar hikâyeyi, her şey çok saçma ve espriler "o kadar kötü ki iyi" ile "bildiğin kötü" arasındaki ince çizginin bir o tarafında bir bu tarafında. Daha saçma, daha komik, daha zekice olabilirmiş oyunun replikleri de eğlenmedim desem de yalan olur.

Takımın adı Cro bir kere...

Serious Sam'i külüstür oynanışı ve abidik hikâyesiyle göklere çıkarmak istemiyorum aslında, oyunculuğun geldiği noktaya hakaret olur da bu oyunun saf eğlencesinde de ayrı bir çekicilik var. Ama bu antikalıkları anlayabilsem de oyunun PS3 dönemi görselliğine de bir hakaret etmeden geçemeyeceğim. Tamam oyunlarda grafik o kadar önemli değildir falan filan da bu ne lan? Hele o gözler ne? Korku oyunu yapacak olursanız göz modellemelerini Croteam'den rica edebilirsiniz. Sam boşuna sürekli güneş gözlüğü takmıyor belli ki.

Hadi grafikler böyle, tamam, ama hevesle ofisten hacıladığım GTX 980'imde en düşük ayarlarda bile nasıl kasabiliyor bu grafikler? Ara sahnede kamera açısı her değiştiğinde modellerin kaplamaların vs. yüklenmesi neden birkaç saniye sürüyor? Optimizasyon ekibinizi spotçudan mı aldınız? Veya güzel bir Türkçe çevirisi var, eyvallah da repliklerin 5'te 1'i falan İngilizce kalmış, hayırdır? Tanıştırayım; Croteam, kalite kontrol; kalite kontrol, Croteam.

Neyse, kısacası grafikler kötü, optimizasyon daha da kötü, binanın arkasına saklanmama rağmen ışınların binanın içinden geçip beni öldürdüğü durumlarda da az sövmedim ama onu bunu bırakırsak çok eğlendim ben *Serious Sam 4*'te, kafa dağıtmak (hem de bolca kafa dağıtmak) isteyenlere cidden öneririm (yazı biterken aklıma geldi bak, aslında bu yazıda daha fazla cidden lafı geçmeliydi, yazık etmişim).



Çifte roketatar iyi güzel de kendinizi patlatmak için de etkili bir yöntem aynı zamanda.



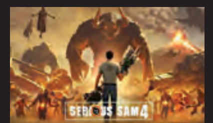


- İnanılmaz hızlı ve yoğun aksiyon
- Bir sürü düşman
- Ama cidden bir sürü düşman
- Bu derde deva bir sürü de silah
- Bir de biçerdöver var
- Türkçe

−

- Grafikler kötü
- Ona rağmen optimizasyon da kötü
- Silahlarınızı kaybedip baştan topladığınız bölümler bu seriye çok ters

6+



Son Karar

Tamam mükemmellikten uzak da faresinin sol tuşuna garezi olan, ona acı çektirmek isteyen herkese tavsiyedir.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Croteam | **DAĞITIM:** Devolver | **DİJİTAL İNDİRME:** 76 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** serioussam.fandom.com

TELL ME WHY

Hadi sıkıyorsa birisi çıksın söylesin neden!

GÜLHİS CANPOLAT

Dontnod ağır konuları işlemekten kaçmayan, hikâyelerinin ortasına genç ve çok yönlü karakterleri yerleştirmekten çekinmeyen bir yapımcı. Bu işte ne kadar iyi oldukları *Tell Me Why*'da bir kere daha ortaya çıkıyor.

Tell Me Why, ıslah evinde kaldıktan sonra doğduğu kasabaya ve ikiz kız kardeşi Alyson'ın yanına dönen Tyler Ronan'ı ve ikizlerin çalkantılı çocukluklarında tam olarak neler olduğunu açığa çıkarmaya çalışmalarını konu alıyor. Tyler trans bir erkek ve cinsiyet değişimini artık tamamlamak üzere. Ve çocukluklarındaki travmaların bir kısmı da bununla alakalı.

Açık konuşmak gerekirse ben *Tell Me Why*'ı çıkar çıkmaz oynamak planında değildim. Sezon sezon oynamak bana pek yaramıyor. Ayrıca oynarken karakterlerle fazlasıyla empati kuracağım, oynamadan önce bir oturup kendimi hazırlamam gereken türden bir oyun olacağını tahmin ediyordum. Ki haklı da çıktım ama geleceğiz oraya. *Tell Me Why* çıktığı gün çevrimiçi mağazalardan küt diye kaybolunca planlar değişti tabii.

Oyun ülkemize gelip de apar topar yasaklanmış da değil. Microsoft, birçok ülkenin yanı sıra, Türkiye'de de *Tell Me Why*'ı satışa çıkarmama kararı aldı. Bu ülkelerin içinde Rusya, Sudi Arabistan, Birleşik Arap Emirlikleri, Endonezya, Malezya, Katar gibi ülkeler de var. Bu ülkelerin ortak noktası da insan hakları ve cinsiyet eşitliği konusunda çok ciddi eksiklikleri olması. Hatta bir kısmında heteroseksüellik dışında herhangi bir cinsel kimliğin düpedüz suç olması. Ve evet, anlaşılan Türkiye de bu listeye giriyor artık. Hiç değilse Microsoft'un gözünde.

Sinirlerim geriliyor...

İçinde bulunduğumuz ülkede cinsiyet eşitliğinin olmadığı bir gerçek. Gerek kadınlar, gerek LGBTQ+ bireyler bunun gayet ciddi etkilerini her gün tecrübe ediyorlar. Fakat birisinin dışarıdan bakıp da "bu ülke öyle bir halde ki, ana karakterlerinden biri transseksüel olan bir oyunu zaten sattırmazlar ya da buradaki oyuncu kitlesi zaten bunu anlamaz, biz iyisi mi hiç bulaşmayalım" demesi insanı gerçekten başka bir şekilde incitiyor.

Çünkü Türkiye'de de trans bireyler var. Ve sadece var olduklarının kabul edilmesi için bile büyük bir savaş veriyorlar. Dontnod'un Microsoft'un satış politikaları üzerinde ne gibi bir etkisi vardır, ya da var mıdır bilemiyorum. Fakat *Tell Me Why* gibi bir hikâyenin varlığı tek bir kişiye bile görüldüğünü, yalnız olmadığını hissettirse bu bir kâr olabilirdi. Böyle bir hikâyeye imza atıp, sonra da onu kendilerince şaibeli gördükleri ülkelerde satışa çıkarmamaları bana biraz kalp kırıcı geliyor.

Çünkü sonuçta insanların önyargıları bilinçsizlikten ve ötekileştirmeden kaynaklanıyor. Tyler gibi bütün hikâyesi sadece cinsel kimliğinden ibaret olmayan; trans kimliğinin dışında da travmaları, istekleri, hayalleri olan bir karakterin varlığı çok önemli olabilirdi.

Ama gelin görün ki Microsoft oyunu ülkemizde satmadığı gibi açık açık "siz homofobiksiniz de o yüzden" de demiyor. O nedenle sanki trans bir birey içeren bir oyunun bizim ülkemizde olmaması çok normal ve beklenilebilir bir şeymiş gibi normalleşiyor, bu konu da yavaştan unutuluyor.

Eski Limewire'cılardan kimler kaldı?

Oyuna geçiş yapmak istiyorum artık. Aslında söyleyebileceğim, söylenebilecek çok şey var ama işte... Neyse. Oyunu nasıl



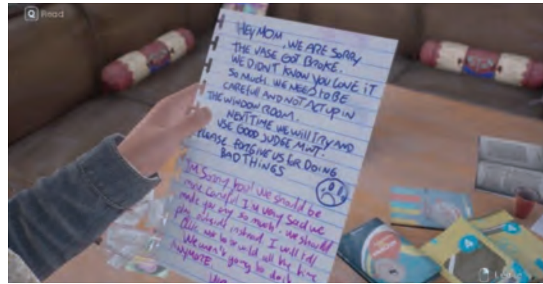




Sorunlu ailelerin hikâyelerini işlemek bazen yüzeysel, bazen yavan, bazen de fazlasıyla abartı görünebiliyor. Tell Me Why, travmaları ele alma yönünden gayet gerçekçi. İkizlerin, ister istemez akıllarının bir kenarına ittikleri travmaları, kasaba sakinlerinin etkileri...

Anılarla yüzleşmek oyunun önemli bir parçası.





elde ettiğim de malum, Microsoft fikrini değiştirene kadar da başka bir yolu varmış gibi durmuyor.

Dontnod aile ve toplum travmalarını işlemekte, insan psikolojisini ele almakta cidden başarılı. Bunu hem karakterler arasındaki ilişkilerde, hem çevre tasarımlarında görmek mümkün. İkizlerin çocukluklarının geçtiği evde başlayan ilk anlardan itibaren iki önemli oyun mekaniğini görüyoruz. İkizlerin başkaları duymadan, neredeyse telepatik konuşma kabiliyetleri ve anılarını canlandırabilmeleri.

Telepatik konuşma mekaniği ilk başta çok mühim olmasa da ilerde başkalarının yanında plan yapma, fikir alışverişi konusunda çok önemli oluyor. Oyunun ilerleyen sezonlarında daha da önemli olacak bence.

Anıları canlandırabilme olayı neyi nerede bulabileceklerini hatırlamaları ve bizim de bulmacaları çözebilmemiz konusunda önemli. Fakat burada çok sevdiğim olaylardan biri, ikizlerin bazı anıları farklı hatırlamaları. Ki bu gerçekten çok gerçekçi ve ilginç bir oyun mekaniği. İnsanların anılarını yüzde yüz kesinlikte hatırlamadığı bir gerçek ve hatırlanan kısımları ya da aklımızın değiştirmeye karar verdiği detayları beynin tam olarak nasıl seçtiği de hâlâ araştırılıyor. Bunu bir oyun mekaniğine çevirme fikri bana çok hoş geldi. Elbette, kimin daha doğru hatırladığı konusunda ikizlerden birini seçmeniz gerekiyor, bu da oyunun gidişatını etkiliyor.

Kalmak ya da gitmek

Alyson içinde büyüdüğü kasabayı terk etmemiş. Tyler'sa çocukluğunda tanıdığı insanlardan uzun süre uzak kalmış. Bu da insanlar konusundaki fikirlerini etkiliyor ikizlerin elbette.

İşin bir diğer yanı da neredeyse herkesin ya iyi ya da kötü olabilecek olması. İlk sezonda henüz kimse hakkında tam bir karar verebilmek mümkün değil. İkizlerin annesinin odasından bile iki ayrı kitapçık çıkıyor: Biri "Trans Çocuğunuzu Nasıl Yetiştirirsiniz?" adlı bir çocuk gelişimi kitabı, bir diğeriyse bir çeşit dini çocuk kampı broşürü. Annelerini nasıl hatırlamayı seçeceğiniz belki de onun gerçekte nasıl bir anne olduğundan da önemli bir hal alıyor.

Dontnod'u grafiklerin inanılmaz harika olmaması ve sürekli aynı şeyi yaptıkları konusunda eleştirenler de var. Ben katılmıyorum. Evet, *Tell Me Why*'ın formülü *Life is Strange*'e benziyor fakat bu stüdyo da bu formülü iyi işliyor.

İlk sezonu "Acaba doğru kararları veriyor muyum?" diye diye, çekine çekine oynadım ama bu da oyun bana verdiğim kararlar mühimmiş gibi hissettirdi demek. Bence bir artıdır. Tam olarak neler oluyor, konu nerede kırılacak gerçekten çok merak ediyorum. Görmek için de sabırsızlanıyorum. Umarım ileride Dontnod'u destekleyecek yollardan da görebiliriz.



- **Gerçekten verdiğim kararlar faklı kapılara çıkabilirmiş gibi hissettim**
- **Hikâye merak uyandırıyor**
- **Karakterler çok yönlü, stereotipik değiller**

−

- **Biraz teknik sıkıntıları var, özellikle seslendirmeyle alakalı**
- **Oynayamıyoruz, daha nasıl bir eksisi olsun**

7+



Son Karar

Oyuncuya gerçek bir hikâyenin içinde olduğunu hissettiriyor.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Dontnod | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** - | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tell-me-why.fandom.com

DOSYA
inceleme

MARVEL'S AVENGERS

Toplanmayın dağılın!

YAZI ALİ SEZGİN

Kâğıt üzerinde bakıldığında AAA kalitesinde yapılan bir Avengers oyununun başarısız olması için bir neden olmamalı. Haklarında sayısız hikâyeler yazılmış birbirinden ilginç karakter ve güçlere sahip kahramanlarla ilgili bir oyun yapmak çok zor olmasa gerek. Karakteri tanıtmaya çalışmak yok, motivasyonlarını yani neyi neden yaptıklarını açıklamak gerekmiyor ve hepsinden önemlisi bu adamları nasıl havalı yapalım diye vakit ayırmanıza gerek yok. Oynanabilir karakterlerden biri süper bir casusken, diğeri gerçek anlamda bir yıldırım tanrısıyken havalı olmayı değil daha etkileyici neler yapabileceğini düşünürsünüz. Bu yüzden oyunu oynadığım süre boyunca şu soru aklımdan hiç çıkmadı: Sadece kötü değil de bu kadar kötü bir Avengers oyunu yapmayı nasıl başardınız?

Bir Avengers oyunu yapmanın en büyük sorunu süper kahraman konseptini filmlerle tanımış, karakterlerin çoğuna beyaz perde aşina olmuş bir nesle oyunun aslında bir filmden fazlasına dayandığını anlatmak olsa gerek. Bir film izleyicisi için Iron-Man'in onu canlandıran Robert Downey Junior'dan farklı davranması düşünülemez bile. Oysa ki neredeyse 6-7 ayda bir yazarın veya çizerin değiştiği çizgi romanlarda bu neredeyse sıradan bir olay sayılır. Çizer kafasındaki Captain America'yı kâğıda yansıtır, yazarın kafasındaki karakter daha farklı davranır. Belki geçmişinde yaşadığı bazı hikâyeler de artık yaşanmamıştır (genelde bu olayı hep Nick Fury'nin hazırladığı taklit robotlarla açıklıyorlar). Çizgi romancılar olarak buna alıştık ama


ERS
ps4
win
one

elbette sinemaseverlerin tepkisi oyun ilk duyurulduğu andan itibaren farklı oldu. Çünkü karşılarındaki oyun Avengers'ı anlatmasına rağmen, tanıyıp birlikte büyüdükleri Avengers'ı anlatmıyordu.

Crystal Dynamics bu soruna oldukça zekice ve basit bir çözüm bulmuş ki ben işe yaradığını düşünüyorum. Sinemaseverlerin sevmediği, okurlarınsa yeni yeni tanışmaya başladığı Kamala Khan'ı bir Avenger hayranı olarak görme şansı yakalıyoruz. Kamala yazdığı hikâyeyle bir çeşit bayram olan A-Day'e katılma hakkı kazanıyor ve kahramanlarıyla bizzat tanışma şansı yakalıyor. O küçük kızın Iron-Man'i gördüğünde nefesinin kesilmesi, Captain America'dan hikâyesi hakkında yorumlar alması benim bile yüzümü güldürmeyi başardı. Oyunun tahmin ettiğim kadar kötü olmayabileceğini düşündüğüm nadide anlar da tam olarak buralardaydı. Sonrasındaysa hem oyunun kendisi hem de anlatılan senaryoya bir daha çıkamamak üzere karanlık bir sapağa giriyor.

Çarşamba Hulk günüdür

A-Day esnasında yakınlarda başlayan bir terörist saldırı sonucu sayısız insan hayatını kaybediyor. Orada olmalarına rağmen kendilerini koruyamayan süper kahramanlara karşı da halk ciddi bir tavır alıyor. Iron-Man'in Terrigen gazıyla çalışan yerli ve milli uçak gemisi de olayda düşünce, gazlar yüzünden pek çok kişi çoğu zararlı veya işlevsiz mutasyonlara maruz kalıyor. Bu süre sonunda da Avengers, hem suçluluk duygusuna hem de dış baskılara daha fazla dayanamayarak dağılıyor. Bir de "ölen" Captain America var ki sanırım tarihte en çok ölmüş gibi gösterilen kurgu karakteri olabilir kendisi.



Avengers büyük oranda A-Day'deki olayların ardından esneklik ve organlarını büyütebilmeye dayalı güçler kazanan Kamala Khan'ın hikâyesini anlatıyor. Kamala, Tony Stark'ın eski sunucusundan bazı şeylerin göründüğü gibi olmadığını gösteren deliller buluyor ve takımı yeniden toplamak adına yola çıkıyor. Avengers'ın yokluğunda şeytani bilim adamlarının kurduğu bir örgüt olan AIM kontrolü ele alıyor. Hem gazdan etkilenen Inhuman'ları avlıyorlar hem de bu mutasyon sorunlarına daha genel geçer bir çözüm bulmaya çalışıyorlar. Sonrasını da az çok tahmin etmek mümkün aslında, Kamala'yla grubun üyelerini teker teker bulup onları ikna edip AIM'i durdurmak üzere nihai bir plana girişiyoruz.

Kamala kesinlikle kötü bir karakter değil, aksine Miss Marvel olarak da kendisini fazlasıyla seviyorum. Sorun şu ki bu oyunu alan oyuncular Kamala Khan değil de Iron-Man veya Hulk deneyimini yaşamak için buradalar. Sen 12 saatlik oyunun 6 saatini Kamala üzerine yaparsan oyuncular kaçınılmaz olarak hayal kırıklığına uğrayacaklardır.

Yalnız *Avengers*'ın doğru yaptığı şeylerden biri karakterleri doğru yansıtmak olmuş. Kamala Khan gibi elastik uzuvlara sahip bir karakteri iyi kotarmışlar, aynı şekilde Iron-Man veya Black Widow da sahip oldukları yeteneklerle rahatlıkla kendi oyunlarının ana kahramanları olabilirler. Yumruklarıyla binaları deviren Hulk'ın da genel olarak gizlilikle uğraşan Black Widow'un da aynı



HULK

Bruce Banner yani Hulk da en az Iron-Man kadar iyi bilinen bir karakter. Banner ters giden bir gamma deneyi sonucu Hulk'a dönüşüyor ve bu haliyle durdurulamaz bir güç haline geliyor. Hulk'ın gücünün bir üst limiti yok ve öfkesine bağlı olarak gücü katlanarak artıyor. Öfkeli bir Hulk'ın tek başına koca bir dağı kaldırdığı veya kozmik varlıklarla kafa kafaya kavga ettiği çok sayıda hikâye mevcut.

Eğer Hulk ilginizi çekiyorsa bu aralar yayınlanmaya devam eden Immortal Hulk'ı okumanızı özellikle tavsiye ederim. Gamma kavramını ve Hulk'ın kim olduğunu biraz daha korku filmivari bir tarzda sorgulayan seri Marvel'ın son dönemde yaptığı en başarılı işlerden biri.



düşmanla karşı karşıya gelmeleri yapımcının düşünmesi gereken bir sorundu. Dahası Captain America ve Black Widow gibi benzer tarzda dövüşen tiplerin de birbirlerinden ayrılmaları gerekiyordu. Düşününce yapımcı firma kolay bir işin altına girmemiş gerçekten ve farklılık konusunun yeterince iyi kotarıldığını düşünüyorum. Aralarından en çok sıyrılan Hulk örneğin diğer karakterler kadar saldırılardan kaçmaya çalışmıyor. Öfkesini kullanarak yapılan saldırılar sayesinde can kaybetmediği gibi kullanabileceği özel yeteneklere daha kolay ulaşıyor. Iron-Man ve Thor daha arada kalmış karakterler. Gerektiğinde uçabildikleri gibi aynı zamanda abartılı saldırılara imkân veren alan etki yetenekleri var. Captain America ve Black Widow'sa bol bol savuşturma ve karşı saldırıyla etkili olmayı başarıyorlar. Ayrıca Hulk gibi vurdukları kişiyi dağ bayır uçurmadıklarından seri saldırıları yapmak diğer karakterlere göre daha kolay.

Hakkını yemeyelim, oyun karakterlerini çok iyi analiz edip çok doğru aktarmış.

Tipsiz servis

Oyunun yapımcısının Crystal Dynamics olduğunu düşününce kafalarda *Tomb Raider* benzeri bir oynanışın canlanması oldukça olası. Hatta bazı kesimlerin ve sinematik sahnelerin Lara Croft'un maceralarını andırdığını da söylemek mümkün. Oyunu yıllarca diri tutacak mekaniklerse *Destiny* ve *Warframe* benzeri servis tipi oyunlarla benzetilebilir.

Avengers'da iki oyunun iç içe olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bunlardan bir tanesi senaryo için özellikle oluşturulmuş, özel animasyonlu sahnelerin ve diyalogların bol olduğu ana hikâye içeriği. Burada gerçekten son derece eğlenceli sahneler ve dövüşler mevcut. Kamala'yla AIM devriyelerinden kaçmak veya Iron-Man'le fırtınanın içinden uzaya doğru uçmak gibi en az yazıldığı kadar etkileyici duran sahnelerden bahsediyorum. Oyunun tamamı bu ayarda olsaydı muhtemelen



Kahramanlar sizi her şeyden kurtaramazlar. Yine de yakınlarda olmaları hiç olmamalarından iyidir.





IRON-MAN

Tony Stark, nam-ı diğer Iron-Man'in öyküsünü hepimiz az çok biliyoruzdur. Silah satıcısıyken kaçırılan Tony kalbine saplanan şarapnelle ağır yaralanıyor, tutuklu bulunduğu esnada hem ürettiği Arc Reactor'le kalbini kurtarıyor hem de ürettiği zırhı kullanarak esaretten kaçmayı başarıyor.

Bu aralar pek öyle resmedilmese de Tony Stark aslında kusurlu kahramanlardan biri. Kendisinin ciddi bir alkol bağımlılığı var ve bu durum sayısız olayda ona ihtiyaç duyan kişilerin yanında olmasına engel oldu.



KAMALA KHAN

Oyunun en az bilinen üyesi Kamala, Avengers'a Secret Wars sonrası katılan üyelerden. Bedeninde inhuman geni olan pek çok potansiyel inhuman gibi o da Terrigen sisiyle temas etmesiyle güçlerine kavuşuyor. Captain Marvel'ın onayıyla Ms Marvel ismini alan Kamala aslında göründüğünden çok daha farklı güçlere sahip. Çoklu evrendeki bütün Kamala'lara erişimi olması sayesinde bu erişimi kullanarak vücut ölçülerini değiştirip, istediği boyuta gelebiliyor. Elbette oyun dâhilinde bu güçlerin detayları ve arkasındaki "birim" anlatılmamış.

buraya yazacaklarım çok daha farklı olurdu zaten. Madalyonun diğer yüzündeyse oyun sonu içeriğini ucundan çıtlatan bölümler var. Özünde bomboş olan ama birkaç farklı düşman üssüne ev sahipliği yapan açık dünya yapısındaki alanlar, birbirini tekrar eden bol sayıda düşman ve karakterlerin giymeye bile tenezzül etmedikleri renkli eşyalar. Oyuncuları aylarca kendine bağlayacak, özenle düşünülmüş bir içerikten bahsetmiyorum, aksine neredeyse son dakikada bir araya konulmuş sıkıcı ve tekrarlayan bir görev yapısı mevcut.

Açık dünyalar ve kapalı kafalar

Oyunun ilk falsosu da burada ortaya çıkıyor. *Destiny* veya benzer bir oyunda alınan eşyaların önemi vardır. Bulduğumuz silahı kuşanıp ateş edebiliyoruz veya o egzotik kaskı takıp diğer oyunculara hava atma imkânı var. *Avengers*'da bu yok ve bu yüzden alınan eşyaların neredeyse hiç önemi yok. Çünkü alınan parçalar oyunda gözükmüyorlar. Zırhlar sayesinde daha fazla hasar vermek mümkün olsa da bunun ekranda çıkan daha büyük rakamlar haricinde fazlaca bir olayı yok. Ben Hulk'a devasa demir eldivenler giydiremiyorsam veya Iron-Man'e bulduğum eldiven onun zırhını değiştirmiyorsa ne anladım ben bu işten? Oyunda genel olarak AIM'in adaptoid'leri veya robotlarıyla kapışıyoruz. Ben aynı tipteki robota ha 50 vurmuşum ha abartıp 1000 vurmuşum sonuçta aynı düz saldırıları yapıp aynı sonuçları alıyorum.



Marvel Ultimate Alliance'da olduğu gibi ortak saldırılar olsaydı keşke. Oyun bu haliyle 4 kişinin aynı anda aynı oyunu oynamasından öteye gidemiyor.

Bir tek fark yaratan element farklı özellikler veren zırh parçaları olmuş ki bunların çoğunun öyle ahım şahım etkisi yok.

Bir diğer falsoysa yine düşmanlarla alakalı bir durum. Kahramanların oynanışı farklı olsa da yine de aynı şeye vuruyorlar ve aşağı yukarı aynı zamanda düşmanları alt ediyorlar. İşte böyle anlarda Hulk'ın gerçekten Hulk olmadığını veya Thor'un olması gerektiği kadar güçlü olmadığını fark ediyorsunuz. Açık dünya görevlerinde bu durum daha çok ortaya çıkıyor. Eğer oyunu tek başınıza oynuyorsanız (tek kişilik senaryoyu oynadığım süre boyunca yalnızca 2-3 kişiyle eşleştim) korkunç yapay zekâyla mücadele etmek gerekiyor ki bu da ayrıca bir sorun. Tek kişilik senaryo dâhilinde bile ortaklaşa oynamak üzere tasarlanmış bolca tasarım var ama hiçbiri aptal zekâ yüzünden düzgün işlemiyor. Belirli noktalarda "hack savaşları" oluyor mesela; gelen düşman dalgalarını döverek üç noktayı AIM'den daha uzun süre kontrol altında tutmanız gerekiyor. Ne yazık ki yapay zekânın aklına noktalarda durmak veya oyuncuya yardım etmek gelmiyor. Bu sebeple takım arkadaşlarım Yıldırım Tanrısı Thor ve Yeşil Dev Hulk eblek eblek bakarken üç noktayı birden kontrol etmeye ça-



THOR

Yıldırım tanrısı Thor aslında tam olarak mitolojilerde bahsedilen karakter. Midgard'a kendini kanıtlamak için gelen Thor kısa sürede halkla kaynaşıyor ve bu dünyanın kahramanlarından biri haline geliyor. Şu aralar babasının gücü Odinforce'u da alan Thor daha kozmik maceralarla mevcut. Tahtında Galactus'un kafası olan bir süper kahramanın karşısında durabilecek kaç kişi olduğunu ben de gerçekten çok merak ediyorum.



BLACK WIDOW

Marvel'ın çizgi roman evreninde Natasha Romanoff göründüğünden daha yaşlı olan karakterlerden biri. Kendisinin hikayesi 1920'lere Çarlık Rusya'sının çöküşüne dayanıyor. Son çarla kan bağı olduğu iddia edilse de bu kanıtlanmış bir durum değil.

Kendisi bir yetim olarak Kara Dul programına dâhil ediliyor ve burada fizyolojisi ve refleksleri geliştiriliyor. Black Widow burada üstün refleksler ve geciktirilmiş yaşlanma gibi faydalı özellikler kazanıyor. KGB'yi bırakıp Shield'a katılmasıyla tahmin edilebileceği üzere Rusya'da sevilmeyen bir karakter olmasına neden oldu.



lışmam gerekti. Dahası "takım oyununu" pekiştirmek adına farklı noktalarda aynı anda durmaca temalı "çok eğlenceli" kapı açma bulmacaları da unutulmamış.

DMC ve benzeri aksiyon oyunlarında mükemmel oynanışlar yapmak mümkün. Doğru zamanda pozisyon alıp, darbelerden kaçarsanız çoğu kavgayı hiç hasar almadan atlatabilirsiniz mesela. *Avengers*'daysa bu mümkün değil, arayüz bazen uzaktan gelen saldırıları ikon olarak gösterse de, sürekli olarak rastgele gelen bir ışın, top, mermi gibi bir element karakterin saldırılarının yarım kalmasına neden olabiliyor. Sorun şu ki benzer oyunlar bu tarz durumları, oyuncunun yeterince hızlı tepki vereceğini varsayarak animasyon iptaliyle çözerken, *Avengers*'da böyle bir özellik mevcut değil. "Eğer uzun animasyonlu bir saldırıya girdiyseniz ve arkadan füze uyarısı geliyorsa o füzeyi yiyeceksiniz kardeşim" diyor bu oyun. Özellikle tek kişilik oyunlarda yapay zekâ daha çok oyuncuya odaklandığı için bu durum daha da bariz hale geliyor.

Gerçek boss kare oranı

AIM'i ve dolayısıyla kötüleri yenip, oyunun asıl içeriği olması gereken oyun sonuyla karşı karşıya kalmanın verdiği çaresizliği keşke tarif edebilsem. Oyunun dövüşleri gerçekten sıkıcı, çünkü bütün yetenekleri açtıktan sonra kapatılan içeriğin bir kısmının aslında oyunda olması gereken hareketler olduğunu fark ediyorsunuz. Koşarken hızlıca bir saldırı yapabilmek veya bir savuşturma hareketinden sonra darbe vurabilmek zaten oyunda olması gereken şeyler. *Avengers* oynanışını bu temel yeteneklerin üzerine ekleyerek detaylandırması gerekirken bu yapıyı sadece artan sayılarla zenginleştirmeye çalışmış. Sık sık oluşan karambolde hayatta kalmaya dayalı oynanış da bu duruma hiç yardım etmemiş.

Genelde çok ciddi sorunlar olmazsa oyunların hafif takılmalarını veya performans sorunlarını çok önemsemem. Playstation 4'de deneyimlediğim *Avengers* için kesinlikle bir istisna yapacağım. Ben *Avengers*'ı isimsiz robotlar veya adaptopid'lerle değil de MODOK ve Abomination gibi çizgi romandan tanıyıp bildiğim kötülerle karşı karşıya gelmek için oynuyorum. Zaten çok az boss var, onlarda da kare oranının 20 fps'nin altına inmesi gerçekten berbat bir durum. Artık 30 fps bile gözüme batarken, oyunun önemli kısımlarını bu şekilde oynamak inanın hiç hoşuma gitmedi. İnternetten araştırdığımdaysa durumun göründüğünden de fena olduğunu, PS4 Pro'nun performans modunda bile aksiyon sahnelerinin aynı kare oranlarından çıkamadığını gördüm.

Bu oyunu kurtarabilecek yegâne element Avengers markası ve karakterlerine sahip olması ki o potansiyeli bile harcamışlar bence. Bu oyun bir süper kahraman oyunu olmasaydı da, rastgele isimlendirilmiş yeni karakterlerle canlandırılsaydı inanın vereceğim not çok daha düşük olurdu. Yaşı 30'lara dayanan oyuncular bilirler, bir dönem film oyunu denildiğinde herkesin köşe bucak kaçtığı, birbirinden berbat "nasıl olsa adı satar" mantığıyla yapılan oyunların bol olduğu bir dönem vardı. *Avengers* tam olarak o oyunların daha yüksek bütçeli hali olmuş.





- Her karakter farklı hissettiriyor



- Tekrara dayalı oyun sonu içeriği
- Dövüşler sıkıcı
- Banal açık dünya oynanışı
- Karakterler anlamlı şekilde gelişmiyorlar
- Akıcılık sorunları

5



Son Karar

Ezelden beri şöyle sağlam bir Avengers oyunu hayalimiz vardı. O hâlâ bir hayal.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 289 TL (Steam), 430 TL (PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** marvels-avengers.fandom



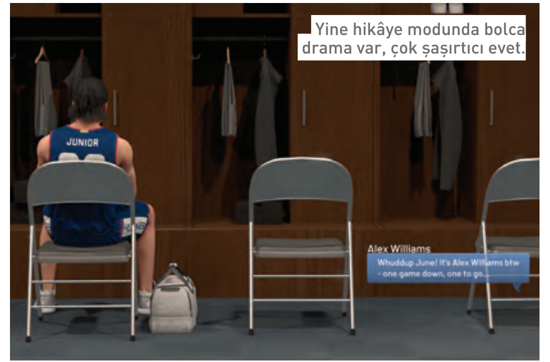
CAPTAIN AMERICA

Sıradan bir asker olan Steve Rogers için bir Amerikan efsanesi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kendisi Süper Asker serumunun tek kullanıcısı ve bu sayede üstün güç ve reflekslere kavuşuyor. 2. Dünya Savaşı'nda Hitler'e bizzat yumruk atan Rogers, daha sonra bir kazada donuyor. Günümüzde gözlerini açan Captain America, bildiğinden çok daha farklı bir dünyada ülkesinin ideallerini canlı tutmaya çalışıyor.





Sahilde basketbol oynamak da güzel şimdi kabul edeyim.



Yine hikâye modunda bolca drama var, çok şaşırtıcı evet.

NBA 2K21

Clutch anlarda çuvallamak

SABRİ ERKAN SABANCI

Bilmiyorum *Madden NFL* ve *NBA 2K* serisini düzenli olarak takip ediyor musunuz ama takip etmiyorsanız şunu belirteyim: Bu iki serinin fanları her sene "bizim oyunumuz daha kötü" kavgası ediyor. *Madden* tarafı *2K*'den, *NBA 2K* tarafı da *EA*'den medet umar noktaya geldi artık, düşünün iki tarafın da vahimliğini. Bu sene bu kavganın kazananı açık ara farkla *Madden* oldu, çünkü acayip derecede sıkıntılı, hatalı ve yarım yamalak bir oyun olmuş *Madden NFL 21*. Ama bu *NBA 2K21*'in iyi olduğu anlamına gelmiyor maalesef. *Madden NFL 21*'den daha iyi olmak büyük bir başarı değil.

Farklı ama aynı hissetmek

Spor oyunları hakkındaki en büyük klişelerden biri "Yahu her sene aynı oyunu kadroları güncelleyip çıkarıyorlar, bu ne kardeşim?" olsa gerek. Evet, klişeler bir sebepten dolayı klişedir ama *NBA 2K* her sene bir şeyler yapmaya çalışıyordu. Yeni MyCareer özellikleri, MyPark'ta yenilikler, oynanışta iyileştirmeler, diğer oyun modlarında geliştirmeler falan derken her sene almanın bir manası oluyordu. Ama geçen sene almadım, çünkü cidden herhangi bir fark görmedim doğrusu. Ve pişman olduğumu da söyleyemem. Game Pass'e geldiğinde oynadım, 20₺'ye düşünce de aldım ve parasının hakkını verdi.

Bu sene de biraz beklentim vardı dürüst olayım. Malum bu konsol neslinin son *NBA 2K*'i olacaktı ve en azından bu konsol neslinde bir süre kalacak insanlara "nihai *NBA 2K* tecrübesi" sunacaklarını düşünüyordum. Çünkü bundan bir önceki jenerasyonda *NBA 2K14*'le yapmışlardı bunu, o jenerasyonun en sevilen özelliklerini, oyun modlarını ve yeniliklerini iyileştirmelerle birlikte PS3 ve X360 kullanıcılarına sunmuşlardı. Beklentimi biraz fazla yükseltmişim sanırım.

Ha yenilik yok mu, var. Mesela MyTeam'de gayet güzel değişiklikler var. Yeni, belirli görevleri yaptıkça evrim geçiren kartlar, yeni oyun modları, DVO'lardaki gibi günlük girişinizde MyTeam puanı ya da kart paketi gibi ödüller ve daha birçok şey bulunuyor ve eğer MyTeam'le yatıp kalkıyorsanız *NBA 2K21*'i rahatlıkla önerebilirim, çünkü oyundaki en düzgün ve bu sene de almaya değer şeyler tamamen MyTeam'de. Keşke diğer modlar için de aynı şeyleri söyleyebilsem, özellikle MyCareer ve MyPark için.

Oralarda da yenilik hiç yok değil. Tıpkı her sene olduğu gibi bu sene de MyCareer'in ikinci sınıf filmler kalitesindeki hikâye modu bulunuyor ve yıllardır tek "eh işte, fena değil" dediğim versiyonu bu olsa gerek. Fazla saçma şeyler dönmüyor. Çocukken basketbol oynayan ama ardından lisede Amerikan futboluna dönen ve babasının vefatından sonra da basketbola geri dönüş yapıp profesyonel olmaya çalışan bir karakteri oynuyoruz bu sene. Yine bazı "Gerek var mıydı bu sahnelere?" dediğim anlar oldu ama aktı gitti günün sonunda.

Oynanıştaki tek önemli yeniliğin yeni şut mekaniği olması ama o mekaniğin de rezil olması...



Bitirmeden önce de oyun sizi oyununuzun geri kalanını etkileyecek bir karar vermeye itiyor ama spoiler vermeyeyim şimdi.

MyCareer'in MyPark kısmında da yenilik var. Yeni bir mekânda, 2K Sahili'nde sokak basketbolumuzu oynuyoruz bu sene ama öyle yenilikler falan beklemeyin, sadece texture değiştirmeden ibaret maalesef. Bazı şeylere erişimler daha kolay olmuş, önceki iki oyundaki gibi her şey her yerde, birbirinden çok uzak değil. *NBA 2K18*'de olan Arcade Salonu da dönmüş ama sadece mini basketbol oyunuyla dönmüş, DJ alanı, bilgi yarışması gibi şeyler yok. Günlük çarkınızı çevirmek için gittiğiniz bir alan olmuş kısaca.

Yılın çaylağı... Yok?

Şu ana kadar *2K21* gözünüze "Evet, klasik bir *NBA 2K* oyunu canım ne var şimdi?" denilecek bir oyun gibi görünüyor olabilir, ben de öyle düşündüm uzun bir süre. Fakat oyunun diğer modlarına girmeye başladığınızda sıkıntıları ortaya çıkmaya başlıyor.

Mesela benim MyCareer dışında en çok oynadığım oyun modlar MyGM ve MyLeague. Her sene en azından 3-5 sezon Seattle Supersonics'i lige geri getirip şampiyon yapmaya çalışıyorum, alışkanlık oldu artık. Bu sene öyle büyük bir değişiklik ya da yenilik olmadığını görünce şaşırmadım, güya "Boom or Bust" diye bir mekanik eklenmiş, bir oyuncu tam potansiyeline ulaşamayabiliyor oyunda başına gelenlere göre ama daha herhangi bir etkisini görmedim. Ama sıkıntı bu değil maalesef, sıkıntı MyLeague/MyGM'in bu sene nasıl ele alındığında.

Bu sene bu modların ilk sezonu Aralık ayında başlıyor, ki gerçek NBA de büyük ihtimalle bu sene Aralık ya da Ocak ayında başlayacağından dolayı bununla alakalı bir sıkıntım yok. Fakat sıkıntım oyunun sırf bu yüzden bize ilk sezonda Off-Season hakkı tanımaması. Ki dediğim gibi, genişletme takımıyla lige başlamayı tercih ettiğimden Off-Season olmaması acayip büyük bir sıkıntı oluyor benim için. Bunun yanı sıra oyunda hâlâ 2020 draft'ları yapılmadığından dolayı çaylaklar da bulunmuyor, ilk sezonda Off-Season olmadığından dolayı da kendi draft sınıfınızı oluşturup koyamıyorsunuz ve haliyle koca bir sezonda "Yılın Çaylağı" ödülü sıfır sayı, sıfır asist ve 0.2 ribauntla oynamış, Avrupa'da kontratı bitip lige yeni gelmiş bir oyuncuya gidiyor.

Tüm bunların yanı sıra oyunun en büyük problemi yeni eklenen şut mekaniği ve şutların gereksiz derecede zorlaşmış olması olsa gerek herhalde. *NBA 2K21*'de artık sağ analoğu aşağı çekerek attığınız şutlar normal şut yerine nişan alma şeklinde çalışıyor. Sağ analoğu aşağı çektiğinizde şutunuzu ayarlayabildiğiniz bir metre beliriyor, kısa bir sürede onu hemen ortalamaya çalışıyorsunuz ve girmesi için de ekstra boost almak istiyorsanız şutu elden çıkarmadan önce L2 ya da R2'ye bas-çek yapıyorsunuz. Bunu uzun uzun anlatmak istemezdim ama olayın ne kadar gereksiz derecede karışık olduğunu bir şekilde aktarmam lazımdı. Yahu *Gears* mı oynuyorum, *NBA 2K* mi oynuyorum? Ne gerek vardı buna? Ha, hâlâ normal bir şekilde şut atabiliyorsunuz ve yenisini de kapatabiliyorsunuz isterseniz ama girme oranı çok daha düşük. Şimdilik bir güncellemeyle Rookie, Pro ve All-Star zorluklarında biraz daha normalleştirdiler ama yüksek zorluklarda hâlâ işkence çekebiliyorsunuz. Şut atma gibi basit bir mekaniği bu kadar karıştırmaya gerek var mıydı anlamadım cidden.

Daha oyunun yıllardır düzeltilmeyen animasyon sıkıntılarını, hatalarını, hakemlerin yanlış kararlarını, 2K'in desteğiyle yaşadığım ve herhangi bir sonuca ulaşmayan mesajlaşmaları ve daha birçok şeyi uzun uzadıya anlatmak isterdim ama... 2K Sports o kadar çaba harcamamışken benim de fazla anlatmama gerek yok. Hepiniz biliyorsunuz artık *NBA 2K*'den ne bekleyeceğinizi, bu sene de aynı işte. Bu jenerasyonu güzel bir şekilde kapatamadık maalesef, umarım yeni jenerasyonu güzel bir şekilde açarız.





- Yine kendini oynatan MyCareer modu
- Yeni MyPark hoş
- MyTeam'deki değişiklikler güzel



- Şuttaki yeni nişan alma mekaniği olmamış
- Büyük değişiklikler beklemeyin, çünkü yok
- Bazı oyun modları can sıkıcı derecede bozuk
- Kadrolar doğru düzgün güncellenmemiş
- Yıllardır var olan mantıksızlıklar hâlâ oyunda bulunuyor

6



Son Karar

NBA 2K20'niz varsa pek de şevkle öneremeyeceğim, bu konsol neslini zirvede kapatamamış bir oyun olmuş.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K Sports | **KUTULU FİYATI:** 499 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 389 TL (Playstore), 419 TL (Steam), 499 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/NBA2K

OOBLETS

Dım, dım dım dım...

GÜLHİS CANPOLAT

Üstteki spotta kafamda çalan *Ooblets* müziğini size yansıtmaya çalışıyorum Oyungezerler. Çünkü oynamaya başladığımdan beri kafamda mütemadiyen *Ooblets* müziği çalıyor.

Ooblets'e başlamadan önce de biliyordum seveceğimi. Daha önce de benzeri çiftçilik yapmalı, macera yaşamalı oyunlar incelemiştim. *Stardew Valley*'nin başarısından sonra çok çıktı bu tür oyun. Kimisi sarıyor, kimisi sarmıyor. *Ooblets* de *Pokémon*'daki canavar kapıştırmayı *Stardew Valley*'deki çiftçilikle birleştiren bir oyun.

Mıncır muncır ooblet'lerinizi yakalayıp onları birbirlerine karşı dans yarışmalarına sokuyorsunuz. Siz oyunun ana mekânı olan Badge Town'da gezinirken arkanızdan bıdır bıdır dolaşıyorlar. Bir yandan da komik isimli sebze ve meyveler yetiştirip, kasaba halkıyla konuşuyorsunuz.

Mantar şapkanı ısırsınlar yavrıııım!!!

Ooblets bir erken erişim oyunu fakat oynarken ilk 4-5 saat bunu unutmak çok kolay. Hiç ooblet'in olmadığı bir şehirden yeni bir hayata başlamak için Badge Town'a taşınıyoruz. Aaa, bir de bakıyoruz ki kasabada boş, harabe bir çiftlik evi var, diyorlar ki yaptıracaksan al senin olsun. Bütün bunlar çok tanıdık geliyorsa evet, *Ooblets, Stardew Valley*'den çok esinlenmiş. Fakat esinlenmeler çoğunlukla işin çiftçilik kısmında kalıyor (tamam, itiraf ediyorum, haritada neyin nerede olduğu da biraz fazla benziyor ama neyse). Kendimize bir de ilk ooblet'imizi alabilmek için bir ooblet kulübü seçiyoruz ve tamamız. Ben şirin bir mantar olan ooblet'i veren Adventure kulübünü seçtim. Çok da memnunum.



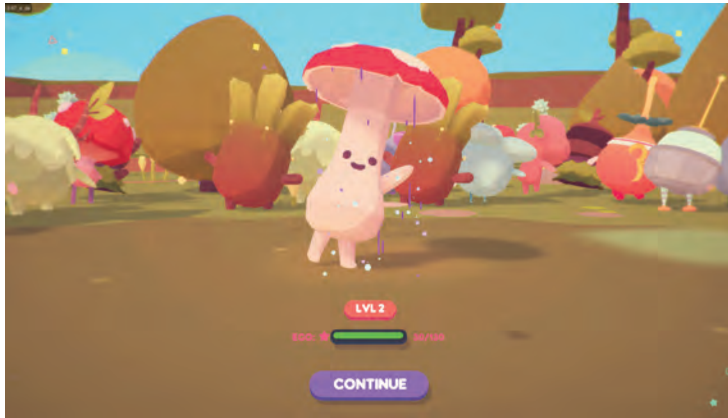

İleride zengin olursam gerçekte de evime ooblet heykeli diktireceğim.

Oyunun var olan içeriklerinde ilerlemek çok da zor değil. Öyle her şeyi zorlaştıralım da içeriğin çok olmadığı belli olmasın dememişler. Adı üstünde, erken erişim, bir noktada bitiyor içerik. Ama şu cins seçimler yapabiliyorsunuz: Örneğin bir noktada karakterlerden biri sizden Beanjuice (yani kahve) istiyor. Gidip satın alacak paranız olur muhtemelen ama bütün paranız olabilir bu. Yetiştirmek ve yapmaksa birkaç oyun günü. Keyfinize kalmış. Yine de aktif içeriği tükettikten sonra yapabileceğiniz şeyler bol, hele de benim gibi sağdan soldan bir şeyler toplamayı ve çiftçiliği seviyorsanız.

Demek dans edebildiğini düşünüyorsun (?!)

Bazı ooblet'lerle dans edebilmek için önce envanterinizde belirli yiyeceklerin olması gerekebiliyor. Dans yarışmaları da bazı kartlarla belirtilen "dans hareketleri"yle oynanıyor. Belirli bir puana rakibinizden önce varmaya çalışıyorsunuz. Amaç karşınızdaki ooblet'ten yetiştirebilmek için onun tohumunu kazanmak.

Benim mantar ooblet'imin 5-6 puan kazandıran kartları olduğu için oyunda rahat ilerledim. Ama zaten genel olarak gayet kolay bu dans yarışmaları.



Ve dahası da yolda yani!

Ooblets'in erken erişimde olduğunu düşününce sempatim daha da artıyor. Çok nadir görsel kaymalar dışında bir teknik aksaklıkla karşılaşmadım. Daha eklenecek bir sürü içeriği düşünürsek *Ooblets*'in yeni minnoş bağımlılığım olabileceğini hissediyorum.

Peki ne geliyor?
- Nullwhere adlı yeni bir kasaba!
- Belki bir Cadılar Bayramı etkinliği.
- Wildlands ormanı.
- Daha çok oyun hikâyesi!

+
- Çok bol çeşitli ooblet'ler ve onların değişik özellikleri
- Sebze ve meyve çeşitliliği de var
- Şimdiden gidilebilecek iki farklı mekân var
- Keyifli müzikler ve tasarım, gerçekten çok harika

–
- Bazen danslar çok uzun hissettiriyor, bayağı kolaylar ayrıca
- Çok nadir grafik bug'ları olabiliyor

Son Karar

Biraz Stardew Valley, biraz Pokémon. Mutluluğun resmini çiziyorlar resmen.

TÜR: Macera / Simülasyon | **YAPIM:** Glumberland | **DAĞITIM:** Glumberland, Double Fine | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Epic) | **DAHASI İÇİN:** ooblets.gamepedia.com







BORDERLANDS 3: PSYCHO KRIEG AND THE FANTASTIC FUSTERCLUCK

Bunun yerine açın BL2'nin Krieg fragmanını izleyin

ONUR KAYA

Borderlands 3'ün son (en azından şimdilik) hikâye paketi *Psycho Krieg and the Fantastic Fustercluck*'ta, *Borderlands 2*'ye eklenen son oynanabilir karakterimiz Krieg'in zihninde bir yolculuğa çıkıyoruz. Genişleme paketleri şu dakikaya kadar vasatın üzerine çıkamamış olan *Borderlands 3*, bu son paketle de herhangi bir değişim sergilemiyor; paketin hem artıları hem de eksileri, bu paket özelinde de aynı sebebe dayanıyor ve o sebep Krieg'in zihninde olmak.

Şöyle açıklayayım, malum, zihnimiz gerçek hayatta karşılaştığımız şeyleri eğip büküyor, dünyanın bize verdiği şeyleri kendi algımız üzerinden belli şekillere sokarak depo ediyoruz. Krieg'in çılgın zihninde de mevzu farklı değil, dolayısıyla Pandora'da karşılaştığı, bize de tanıdık gelecek şeylerin değişmiş halleriyle karşılaşıyoruz arkadaşın zihninde. Bu prodüksiyon açısından şu demek oluyor: Yeni paketin bize getirdiği pek de bir yenilik yok. Varkid, Spider-Ant, Hyperion Loader Bot gibi pek çok düşman çeşidi, *Borderlands* maratonunun önceki etaplarından direkt apartma düşmanlar. Mekânlar, halihazırda hep dolaştığımız türden mekanların Krieg'in zihni tarafında çarpıtılmış halleri ve kulağa ilginç gelse bile seriye taze bir nefes üflemekten fazlasıyla uzaklar.

Et bisikleti de süremiyoruz zaten

Hikâyenin de (yine) çok bir marifeti yok. Krieg'in zihnine girer girmez, kafasının içinde iki farklı kişilik olduğu gerçeğiyle yüzleşiyoruz. Biri bizim bildiğimiz garip gurup konuşan hali, diğeri de Sane (Akılselim) Krieg. Zırdeli hali bir şeyler söylüyor, akıllı hali de bize tercüme ediyor şeklinde bir akış kurulmuş. Fikir güzel ancak uygulamanın bize yüksek seyir zevki olarak yansıdığını söyleyemem. *Borderlands 3*'ün yazımda Anthony Burch'ü kaybetmesinden kelli *2*'ye kıyasla zayıf kaldığı ve kalmaya da devam edeceği ayyuka çıkalı aylar oldu lakin konsept bu sefer bu kadar güzel olunca yine de bir umutlanmadan edememiştim. Nihayetinde akılda kalıcılığı deniz seviyesinin altında gezen bir yazarlıkla karşılaştım. Üst paragrafta bahsettiğim, mekân ve düşmanların bilindik olması durumu da doğal olarak herhangi bir keyif kurtarıcı görev üstlenemedi.

Bu duruma bir de oyunun bölüm sonu dövüşlerinin gereksiz uzun olmasını eklemek gerekiyor, ilk ve ikinci ek paketlerde de bundan şikayetçi olmuştum ama bu sefer daha fena geldi bana vaziyet. Hele bir final dövüşü var… Yani tamam, Mayhem 10'da oynuyorum ama normal ve Badass seviye düşmanları birkaç saniyede eriten silahlara sahibim ancak tüm cephane kapasitelerini sona dayamışım, hepsini tüketip etraftaki düşmanlardan istediğim tipte cephane düşsün diye dua etmek zorunda kalıyorum sürekli. Zaten bölüm sonu düşmanlarının tasarım ve mekanik olarak çok bir numaraları yok (Locomobius hariç). Buna bir de ölmek bilmemelerini ekleyince, bitse de gitsek moduna geçmek çok zaman almıyor.

Ne alacaksın ki bu paralarla ey Krieg?

Hep değindiğim noktaya yine değineyim bu arada: Dördüncü paketimiz de üçüncüsü gibi epey kısa. Hangi zorlukta oynadığınıza göre 3-4 saatte bitirip bir kenara atacaksınız ve bu yüzden de fiyatı fazla kaçıyor. Üçüncü ve dördüncü paketlerin böyle güdük kalmasını salgına bağlayıp anlayışla karşılamak isteyebiliriz ama sonuçta oyuncudan alınan parada bir azalma yok. Bu yüzden öneremiyorum maalesef.

5

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Playstore), 69 TL (PSN, XBL), 75 TL (Epic, Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com

INERTIAL DRIFT

sw | ps4 | win

Yanlaya yakıla

Az yarış oyununda drift olayını sevmişimdir. Bunun en önemli nedeni, bu tarz oyunlarda son sürat giden tonluk bir hız makinasında değil de kontrolden çıkmış bir tereyağını yönettiğimi hissetmemdi. Yarış oyunları burada yanılıyorlar; yanlama kavramına bir fizik hesabıymış gibi bakıyorlar. Inertial Drift, bu tehlikeli ve asla trafikte yapılmaması gereken hareketlerin basit bir hesaplamanın ötesinde yolla, hızla ve iradeyle yapılan bir dans olduğunu harika bir şekilde gösteriyor.

Peki Inertial Drift piyasada bini bir para olan sokak yarışı oyunlarının yapamadığı neyi beceriyor? Direksiyon kontrolünü bir analog kola, yanlamaya bağlı açıyıysa ikinci bir kola veriyor. Yani virajı dönerken veya manevra yaparken arabanın limiti dâhilinde dönebiliyor, sonrasındaysa aracı iyice yanlamak için ikinci kolu kullanabiliyorsunuz. Kulağa karışık gelse de o kadar doğal bir işleyişi var ki... Hiç anlamayan bir oyuncunun bile alışması adeta saniyeler alıyor.

Buna sıkıntı denilebilir mi bilmiyorum Inertial Drift'in tek sıkıntısı bu mekanikleri bulan ekibin küçük ve bağımsız bir ekip oluşu. Gayet sevimli ve hoş diyaloglara sahip bir hikâyesi var, yarışların kendisi de fena değil ama oynarken insan ister istemez bu mekaniğin Forza Horizon veya Need For Speed gibi devasa projelere neler katabileceğini düşünmeden edemiyor. Küçük sıkıntıları yok değil. Örneğin belirli yerlerde arabanın ucundan da olsa yolun içine geçtiğini hissediyorsunuz veya zorluk olarak da defalarca uğraştığınız bir bölümün ardından gelen iddialı rakibe tur bindirdiğiniz bile oluyor. Arabalar arası drift hissiyatı da çok tutarlı denemez.



Beklentilerinizi çok yükseltmeden detaylara değil de özgün oynanışına odaklanırsanız Inertial Drift hem muhteşem drift mekaniği hem de sevimli ve kısa öyküsüyle kalbinizi rahatlıkla çalabilir. Belki kusursuz bir oyun değil ama daha önce yaşamadığınız tarzda bir deneyimi sunacak oyunu arıyorsanız Inertial Drift sizi yarı yolda bırakmayacaktır. ■ ALİ

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Level 91 Entertainment | **DAĞITIM:** PQLimited | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 84 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-156-id



- Çift kolla yanlamak çok keyifli
- Pist tasarımları güzel



- Bolca görsel bug
- Zorluk seviyesi çok dengesiz
- Araçların sunduğu deneyim farkı fazla sert

8

Son Karar

Kusurları yok değil ama yeni bir oyun oynarken yaşadığım o heyecanı yıllar sonra bir kez daha tadabildim.

KANDAGAWA JET GIRLS

win | ps4

Kız var, jet-ski var, o kadar

Nereden düştüm buraya bilmiyorum, The Last of Us, Crusader Kings falan derken kendimi şirin şirin anime kızlarının jet-skilerini yarıştırdıkları bir oyunda buluverdim.

Her jet-ski iki tane kıza emanet. Birisi jet-skiyi sürüyor, diğeri ayakta ve görevi diğer jet-skileri indirmek. Bir yandan yarışıp bir yandan farklı farklı silahlar toplayıp diğer jet-skileri vurmaya çalıştığınız, Mario Kart benzeri bir sistem var yani. Kontroller hiç tahmin etmeyeceğiniz kadar başarılı, mesela bir araba yarışından çok daha farklı yapmaları gerekiyordu oynanışı ve iyi kotarmışlar. Ne bileyim jet-skinizi sağa sola çevirmeye çalıştığınızda bu o kadar kolay değil, hemen başka bir tarafa sürükleniveriyorsunuz, jet-skinizi doğrultmak kolay değil. Drift yapıp, sıçrayıp, artistik hareketler yapıp boost kazanıyor, onu kullanarak yolu bulmaya çalışıyorsunuz.

Oynanış başarılı yani ve maalesef oyunda onun ve güzel güzel kız tasarımlarının dışında pek de başarılı bir şey yok. Her şeyden önce tamam güzel oynanış yapmışlar ama bu oynanışı becerebilen bir yapay zekâ yapamamışlar.



Aşşşırı kolay oyun ve dolayısıyla aşşşırı sıkıcı. Hatta şöyle diyeyim, silah kullanma moduna geçtiğinizde jet-ski otomatik gidiyor ve ona bile yetişemiyorlar. Yani silah kullanma moduna geçip dakikalarca o şekilde parmağınızı oynatmadan birinci olabilirsiniz.

Sonra bir hikâye var ama klişe anime senaryosu generator'dan çıkmış gibi, çok sıkıcı. Hayır bir de uzun! 15 saat falan sürdü galiba, içim şişti. Ha güzel fanservice var, o ayrı ama onun için de animesi var bu oyunun bir de, o daha iyi.

Multiplayer da var da çok oyuncu yok tabii, popüler bir oyun değil. Birkaç zevk sahibi arkadaşınızla beraber alıp yarışırsanız eğlenceli olur ama, ona eminim. ■ ÖMER

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Shade Inc. | **DAĞITIM:** Marvelous | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam), 229 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** kandagawajetgirls.fandom.com



- Sürüş beklenmedik derecede iyi
- Tasarımlar tatlı



- Yapay zekâ rezil
- Hikâye çok sıkıcı

5

Son Karar

Oynanış da müthiş grafikler de, ama sadece bu ikisi yetmiyor işte.

SAMURAI JACK: BATTLE THROUGH TIME



Geleceğin de bir günü sonu gelir

Keşke düzgün bir Samurai Jack oyunu olsa da oynasak diye yıllarca yakındım ve sonunda dualarım kabul oldu. Bir de üstüne oyunun hikâyesi canon olacak denildi ve benim de beklentilerim direkt olarak tavan yaptı. Nitekim Samurai Jack'in oyunu aksiyon, atmosfer ve oynanış açısından sonuna kadar doyurucu olsa da aynı şeyi hikâyesi için söyleyemiyorum.

Oyunun sanat tasarımı bana kalırsa kusursuza yakın. 2 boyutlu bir çizgi filmi herhalde olabilecek en iyi şekilde üç boyutlu bir oyun olarak karşımıza çıkarmışlar. Oyunun her karesi Samurai Jack çizgi filminden sıçramış gibi ve dövüş anlarında bile bu çizgi bozulmuyor. Hatta bazı bölümlerde atmosfer öyle bir zirve yapıyor ki geliştirici ekibin elini sıkasım geldi.

Oyunun dövüş sistemi de bize bolca alternatif sunuyor, Jack'in kullandığı pek çok silahı da arada elden geçiriyoruz. Kılıçlardan mızraklara, gürze, bombaya ve ateşli silahlara kadar her şey var. Üstelik her silahın tadı ayrı ve oyun da bizlere farklı şeyleri deneme imkânı sunuyor. 7-8 saatlik bir oynanış süresi var ve bu süre için yeterli derinlikte çatışma mekanikleri sunulmuş.

Oyunun hikâyesi de belirttiğim gibi canon, yani direkt olarak ana hikâyenin bir parçası olarak kabul ediliyor. Benim de şikâyetim burada işte. Sürpriz bozanlarla tadınızı kaçırmayacağım tabii ki ama bir çuval inciri bana kalırsa berbat etmişler. Oyun vasıtasıyla ana hikâyeyi ve evreni zenginleştirmek yerine canon olma durumunu oyunu satmak için pazarlama mekaniği gibi kullanmışlar. Her şeyi doğru yapıp hikâyeye önem vermemeleri beni üzdü. ■ YASİN



+

- 2D çizgi filmi harika şekilde 3D'ye aktarmışlar
- Savaş mekanikleri keyifli ve derin
- Çizgi dizinin ara sahnelerini oyuna çok güzel yedirmişler
- Boss savaşları

–

- Oynanış süresi çok kısa ve tekrar oynanabilirlik az
- 7-8 saat için pahalı
- Hikâye potansiyeli çok büyük şekilde harcanmış

7

Son Karar

Samurai Jack hayranıysanız her şekilde oynayın ve tüketin derim, ama önce indirime girsin tabii.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Soleil | **DAĞITIM:** Adult Swim Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 69 TL (Epic), 114 TL (XBL), 189 TL (PSN), 40 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** samuraijack.fandom.com



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE *SHADOW LEGACY*

Yeni evine hoş geldin Sam

Rainbow Six: Siege'ın en son paketi Shadow Legacy iki nedenden ötürü bahsedilemeye değer: Bunlardan ilki yıllardır saklandığı yerden kimsenin çıkaramadığı Splinter Cell'in Sam Fischer'ının sonunda yüzünü göstermeye karar vermesi. Hem de bir Rainbow Six operatörü olarak. Zero kod adını alan Sam, kamerası sayesinde destekli-sıradan fark etmeksizin duvarların arkasını görebiliyor ve tek atışlık lazeriyle ekipmanları bozabiliyor. Normalde ikişerli olarak gelen operatörlerse Sam'le birlikte tekil ama daha detaylı özelliklere sahip gelecekler gibi duruyor.

Shadow Legacy aynı zamanda yeni oyuncular için harika bir başlama noktası olabilecek potansiyele sahip. Zira oyundaki operatör ekipmanları değişti ve artık güçlendirilmiş duvarları açabilen ekipmanlar var. Şimdilik Nokk gibi niş sayılabilecek karakterlere gelse de, oyundaki Themirmite ve Hibana'nın şart olduğu günlerin artık geride kaldığını söylemek mümkün. Thatcher güçlendirilmesi, Bandit'in akülerini son anda çekip bırakmasını imkânsız hale getirmiş. Bunun yanı sıra gelen yeni dürbünler ve eklentiler de operatörler arasındaki güç dengesini önemli oranda değiştirdi.

Rainbow Six: Siege bug'lar ve bağlantı sorunlarıyla dolu bir çıkış yapsa da, gelen her yama ve içerik paketi oyunu daha iyi bir noktaya getirdi. Şu an için bile muazzam bir oyuncu kitlesi yakalayan Siege'in artık daha yükseklere gitmek haricinde bir seçeneği olduğunu hiç sanmıyorum. ■ ALİ

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Montréal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** rainbowsix.fandom.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

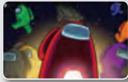
ERKEN ERİŞİM ZAMAN ZAMAN ELEŞTİRDİĞİMİZ BİR ŞEY AMA İŞTE DOĞRU KULLAN DA DOĞRU KULLANIYOR, HADES ERKEN ERİŞİME GİRMESEYDİ BU KADAR KUSURSUZA YAKIN OLMAYACAKTI BELKİ DE. VE BELKİ DE AVENGERS BİR ERKEN ERİŞİM GEÇİRSEYMİŞ FENA OLMAZMIŞ.

ÇOK OYUNCULU



FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT
PC, PS4

Daha geçen aya kadar hayattan tek istediğimizin aşırı sevimli bir görsellik ve aşırı eğlenceli bölüm tasarımları eşliğinde sinir krizi geçirmek olduğunun farkında değildik! Fall Guys oyun dünyasına öyle bir giriş yaptı, öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara bir yerde denk gelmiştir.



Among Us
PC
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.



Warframe
PC, PS4, X-One, Switch
Warframe son zamanlarda bütün eksiklerini hızla gideriyor. Başlamak veya geri dönmek için ideal zaman.



Hyper Scape
PC, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Spellbreak
PC, PS4, X-One, Switch
"Büyülü battle royale" olarak özetlenebilecek Spellbreak daha iyi olabilirdi ama bu hali de güzel.



Valorant
PC, PS4, X-One
"Her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu olsa da online FPS'ler içinde iyi bir yer edindi.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



WASTELAND 3
PC, PS4, X-One

Her önüne gelen "seçimlerinizin sonuçları var" diyor ama Wasteland 3 oynadığınızda bu söylemin gerçekten ciddiye alındığında oyun tecrübenizi nasıl ileriye taşıyacağını fark ediyorsunuz. Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz yılın en iyi RYO'larından biri.



Mortal Shell
PC, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



Final Fantasy VII Remake
PS4
Arşa çıkan beklentileri bu kadar aşabilmiş olmasına hâlâ şaşıyoruz.



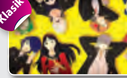
Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.
Switch
Nintendo'nun elindeki en büyük RYO markasının en iyi oyunlarından birinin muhteşem geri dönüşü.



Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
PC, PS4, X-One
Zamanında hak ettiği değeri görememişti, şansını bir de yenilenmiş versiyonuyla deniyor.



Hellpoint
PC, PS4, X-One
Eksikleri olsa da tutkuyla yapılmış, bağımsız bir Soulslike, türü seviyorsanız kesinlikle göz atmaya değer.



Persona 4 Golden
PC, Vita
PC'ye yenilenerek gelen P4 büyük başarı yakaladı. Umarız Atlus PC'nin önemini artık fark etmiştir.

AKSİYON

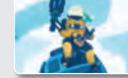


HADES
PC, SWITCH

Bastion, Transistor, Pyre gibi çok değerli oyunlara imza atan Supergiant Games'in başyapıtı diyebileceğimiz Hades, roguelike türünün standartlarını belirleyecek kalitede bir oyun. "Başladıktan sonra bırakamayacaksınız" klişesi vardır ya, Hades için söylenmiş adeta.



Mafia: Definitive Ed.
PC, PS4, X-One
Açık dünya aksiyonların yapı taşlarından Mafia olabilecek en iyi şekilde olmasa da çok sağlam geri döndü.



Risk of Rain 2
PC, PS4, X-One, Switch
Erken erişim sürecinden büyük ölçüde alnının akıyla çıkan, başarılı bir roguelike.



Marvel's Avengers
PC, PS4, X-One
"Ne olabilirdin ne oldun" diye iç geçiriyoruz. Ama hani Marvel seviyorsanız hiç oynanmayacak gibi de değil.



Control - Ultimate Ed.
PC, PS4, X-One
Daha önce sevmediyseniz size oyunu sevdirmez, sevdiyseniz eh, daha fazlasına niye hayır diyesiniz...



The Last of Us - Part II
PS4
İlk The Last of Us'la bizi paramparça eden Naughty Dog bu kez o parçalara degaj çekiyor.



Ghost of Tsushima
PS4
Gerçek üstü manzaraları ve insana dokunabilen öyküsüyle son dönemin başarılı açık dünya aksiyonlarından.

STRATEJi



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Othercide
PC, PS4, X-One
İnsanı ilk başta müthiş görselliğiyle yakalıyor, sonrasında roguelike türüyle sıra tabanlı stratejiyi birleştiren yapısıyla bağlıyor.



Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Total War Saga: Troy
PC
Aslında bunca zamandır İlyada destanının Total War'a uyarlanmış halini istiyormuşuz da farkında değilmişiz.

FPS



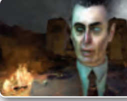
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.

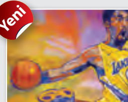


Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!

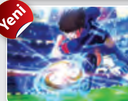


Crysis Remastered
PC, PS4, X-One, Switch
Crytek'in efsane oyunu Crysis'in günümüzde de hâlâ gideri varmış. Ve evet, grafikleri hâlâ muhteşem görünüyor.

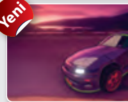
DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



NBA 2K21
PC, PS4, X-One
Bir gün bir oyuncuyla NBA 2K21 yolda karşılaşır: "Ooo NBA 2K naber ya?", "Ne olsun abi ya, aynı bildiğin gibi işte..."



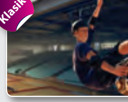
Captain Tsubasa: Rise of New Champions
PC, PS4, Switch
1-2 şeyi birazcık daha iyi yapsa serinin en iyi oyunu bile olabilirmiş.



Inertial Drift
PC, PS4, Switch
Bağımsız stüdyodan çıktığına bakmayın, drift olayını büyük yarış oyunlarından çok daha eğlenceli yapmayı başarmış.

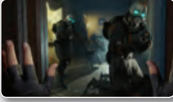


PGA Tour 2K21
PC, PS4, X-One, Switch
Kaliteli golf oyunu çok sık gelmiyor, değerini bilelim. Ve hayır, soldaki The Last of Us 2 görseli değil.



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

SANAL GERÇEKLİK



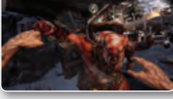
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

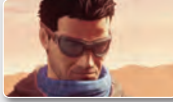


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

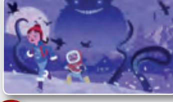
MACERA & BULMACA



Beyond a Steel Sky
PC
Beneath a Steel Sky'ı özlemle ananlar oradasınız, biliyoruz. Devam oyununda eğer 3D'ye alışabilir biraz bug'ı göz ardı edebilirseniz yaşadınız.



Creaks
PC, PS4, X-One, Switch
Machinarium, Chuchel gibi oyunlardan tanıdığımız Amantia bu kez ciddi bir yapımla geldi ve rüştünü bir kez daha ispatladı.



Röki
PC
Tam ne olmak istediğine karar veremesi nedeniyle biraz potansiyelini ıskalamış ancak yine de oynamaya değer, tatlı bir yapım.



Tell Me Why
PC, X-One
Dontnod'dan yine etkileyici bir sinematik macera daha. 3 bölüm halinde çıkan oyunun ülkemizde neden satılmıyor oluşu da ayrı bir tartışma konusu.

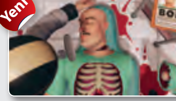


Loom
PC, Amiga
Tam bir kült klasik. Çok iyi yorumlar almıştır, bir sürü diğer klasik macera oyununda göndermesi yapılır ama çok az kişi oynamıştır.

BİR GARİP OYUN



Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



Surgeon Simulator 2
PC
İnsana kriz geçirten kontroller eşliğinde ameliyata girip Bob'un içini dışına çıkarmak yine çok eğlenceli. Hele co-op oynuyorsanız.



Deadly Premonition 2
Switch
"Kült klasik" kavramına en uygun oyun olan DP'nin devamı ilki kadar olmasın yine çok tuhaf ve evet, yine çağ dışı.



Rock of Ages III
PC
Müthiş sanat tasarımlarıyla absürtlüğü birleştiren "bir taşsınız yuvarlanıyorsunuz" serimizin eskilerin bir tık altında kalan yenisi.



Devolverland Expo
PC
Oyun fuarı olmayan bir yılda oyun fuarı oyunu yapmak, bize oyun içinde fragman falan izletmek tam Devolver işi gerçekten.

Oyunlara dair, linç edilmenize neden olacak bir fikrinizi söyleyin.

1. *CD Projekt RED melek gibi bir oyun şirketi değil, sadece muhteşem bir PR'a sahip. - YASİN*
2. *Oyunlar yaratıcılığı öldürüyor. - EREN E.*
3. *Naughty Dog oyunlarını oynanış kısmında çok ortalama buluyorum. - ONUR*
4. *Kojima - Konami kavgasında net biçimde Konami haklıydı. Acı ama gerçek. - EMRE S.*
5. *Rockstar ve Bethesda olduklarından çok daha fazla abartılan oyunlar yapıyor (yüzüme değil de omzuma doğru vurursanız sevinirim). - CAN*

Bir oyuna kaç lira harcayabileceğinize dair psikolojik eşiğiniz de yükseldi mi yeni fiyatlarla?

1. *Tam tersine, psikolojik ezikliğim tavan yaptı :) - M. İHSAN*
2. *Oyununa göre değişir; kimisi 50 TL eder, kimisi 100 TL (Ne demek o eskidendi artık onla çarpacaksın o fiyatları?) - ENGİN*
3. *Oynayacağım zaman başına bakıyorum. 6 ay oynayacağım bir oyun varsa karşımda aylık 100 lira çok gelmez. - ALİ*
4. *Oyun zamları benim psikolojik eşiğimi yükseltemiyor, sadece oynamayacağım oyunların sayısını artırıyor. - ESER*
5. *Yükseldi ama Steam'e göre yükseldi, 200 küsurları içim acıyarak da olsa veriyorum; konsolculara Allah kolaylık versin. - MUTLU*

Yeni nesil sorusu: Playstation mı Xbox mı?

1. *Gavur olsam PS derdim ama Türkiye'de artık ikisi de değil :(- İPEK*
2. *Sırf Game Pass bile ibreyi yeni nesilde Xbox'tan yana çeviriyor ama yine de PC rulez! - ESER*
3. *Game Pass yüzünden ilk olarak Xbox Series X aldım. PS5'e daha sonra atlarım. - ALİ*
4. *İkisi de beni çok heyecanlandırmadı şimdilik. 2-3 yıl sonra bir ps5 alırım ama muhtemelen. - EREN E.*
5. *Konsol almakla kalsa PS5 derdim de, konsol oyun fiyatlarına baktıkça gülüyorum. İkisi de uzak dursun. - TARIK*

AYIN ALTIN OYUNLARI



HADES



CRUSADER KINGS III



WASTELAND 3

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ekim ayında yine fena oyunlar çıkmıyor da alıştıklarımızdan daha sessiz geçecek bu ay, herkes yeni konsolların çıkışını, yani Kasım'ı bekliyor.

Ekim '20	
Super Mario Bros. 35	1 Ekim
Crash Bandicoot 4	2 Ekim
Star Wars: Squadrons	2 Ekim
Ride 4	8 Ekim
FIFA 21	9 Ekim
G.I. Joe: Operation Blackout	13 Ekim
Dirt 5	16 Ekim
NHL 21	16 Ekim
Mario Kart Live: Home Circuit	16 Ekim
TLoH: Trails of Cold Steel IV	18 Ekim
Amnesia: Rebirth	20 Ekim
Ghostrunner	27 Ekim
Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues	27 Ekim
Watch Dogs: Legion	29 Ekim
Pikmin 3 Deluxe	30 Ekim
The Dark Pictures Anthology: Little Hope	30 Ekim
Kasım '20	
Dirt 5	6 Kasım
Assassin's Creed: Valhalla	10 Kasım
Destiny 2: Beyond Light	10 Kasım
Devil May Cry 5 - Special Ed.	10 Kasım
XIII	10 Kasım
Fuser	10 Kasım
Observer: System Redux	10 Kasım
Tetris Effect: Connected	10 Kasım
Yakuza: Like a Dragon	10 Kasım
Just Dance 2021	12 Kasım
Call of Duty: Black Ops - Cold War	13 Kasım
Kingdom Hearts: Melody of Memory	13 Kasım
Cyberpunk 2077	19 Kasım
Astro's Playroom	19 Kasım
Demons' Souls	19 Kasm
Destruction AllStars	19 Kasım
Godfall	19 Kasım
Sackboy: A Big Adventure	19 Kasım
Spider-Man: Miles Morales	19 Kasım
Spider Man Remastered	19 Kasım
Hyrule Warriors: Age of Calamity	20 Kasım



DUNE

"Korkmamalıyım. Korku katilidir aklın"

EREN ERYÜREKLİ



POSTER ANDRES MENCIA

Muhtemelen başlıktakiyle aynı şeyleri düşünmüştü yönetmen Denis Villeneuve ve 30 yıllık hayalini gerçeğe dönüştürme fırsatı kapısını çaldığında. Dile kolay 1965'te yazılmış ve halen hakkıyla sinema perdesine yansıtılamamış dev bir eserden bahsediyoruz. Dune'dan bahsediyoruz.

Yazar Frank Herbert'ın ve o hayata veda ettikten sonra oğlunun devam ettirdiği 34,000 yıllık bir külliyata sahip Dune evreni şüphesiz bilimkurgu edebiyatının mihenk taşlarından. Bu seri olmasaydı ne Star Wars olurdu ne de günümüzde artık saygın bir edebiyat kolu olarak görülen bilimkurgu bu saygınlığa ulaşabilirdi. İşin sinema kısmıysa bir başarısızlıklar silsilesi. İlk denemeyi Alehandro Jodorowsky yapmıştı 70'lerin sonlarında ve filmi çekemeden proje sonlanmıştı. 1980'lere gelindiğinde önce Ridley Scott projeye talip olmuş, ama top David Lynch'te kalmış, o da pek parlak olmayan bir uyarlamaya imza atmıştı. Sonradan yapılan dizi uyarlamalarıysa belli derecede başarılıydı. Eh 600 küsur sayfalık, üstelik çoğunluğu da karakterler arası etkileşimlerden ve yığınla yabancı kavramdan oluşan bir kitabı uyarlamak zor iş sonuçta. Dolayısıyla yönetmen Villeneuve'ün taktiği gayet akla yatkın. O filmi iki büyük lokmada sunmayı hedefliyor ve ilk film tutarsa devam kısmında bu dev öykünün ilk ayağını tamamen görmüş olacağız.

Ama göremesek bile ilk filmin bomba gibi geldiği kesin. Yıldızlar geçidi kadrosundan tut, her anında gerçekçiliği hedefleyen görselliği, kostüm ve set tasarımları, her şey Arrakis ismindeki çöl gezegeninde kopacak fırtınaya hazır görünüyor. Çok kabaca özetlersek film Atreides Hanedanı'nın uzak bir gezegene sürüklenerek kan davalıları Harkonnenler tarafından yok edilmeye çalışmalarıyla ilgili. Tabii kazın ayağı bambaşka çıkacak ve bu olaylar oğul Paul Atreides'in önündeki muazzam yazgının kapılarını aralayıp evrenin kaderini etkileyecek olaylara yol açacaktır. Bu yüzeydeki anlatımın derinliklerindeyse Herbert'ın taa o zamanlardan öngördüğü ekolojik, siyasi, mistik ve teolojik problemlerin yansımaları var. İşte bu devasa boyutlardaki evreni sırtına yükleniyor yönetmen ama Arrival ve Blade Runner 2049 bize gösteriyor ki kendisi bu iş için belki de tek aday.

Çöl Gezegeni Dune'u dünyada en iyi yansıtan yer Fas'taki uçsuz bucaksız çöller olmuş ve ekip burada epeyce vakit geçirmiş, diğer çekimlerse kurulan devasa setlerde gerçekleştirilmiş, yani öyle yapay sahnelerle filan pek karşılaşmayacağız filmi izlerken. Meşhur kum solucanlarının tasarımları içinse neredeyse 1 yıl harcanmış ki ilk fragmanda gayet ürkütücü duruyorlardı.

Tabii tüm ibreler iyi bir film izleyeceğimizi gösterse de her şey malum virüsün kontrol altına alınmasına bağlı ve film için öngörülen 18 Aralık tarihi açıkçası bana pek gerçekçi gelmiyor, yani her an ertelenmesine hazır olun. Ama ne olursa olsun beyazperdede belki de Yüzüklerin Efendisi'nden bu yana vuku bulmayan epik bir şölen bizleri bekliyor (belki Avengers: Endgame buna yaklaşabildi) gibi görünüyor. Ve Arrakis'in kapılarını ardına kadar açmasıyla karşımıza çıkacak manzara bize yeni bir bilimkurgu klasiğini de getirebilir. Nihayetinde çocukluk hayalini gerçekleştirme gayesiyle yola çıkan birinin işi olacak Dune, tüm çocukluk hayalleri gibi saf ve güçlü olacağını öngörmekse hiç de zor değil.



ÖNEMLİ KAVRAMLAR

Baharat
Tüm evrende yalnızca Arrakis gezegeninde çıkan bu aşırı değerli doğal kaynak insanı bir gecede rezil de edebilir vezir de. Zira yıldızlararası yolculuğun hammaddesi olması dışında baharatın bağımlılık yapıcı bir özelliği de var ve aşırı kullanımda kişinin gözleri doğal olmayan bir mavi renge dönüşüyor. Petrol bu petrol bildiğiniz.

Bene Geserrit Rahibeleri
Baş karakter Paul'ün annesi Jessica'nın da üyesi olduğu bu yalnızca kadınlardan oluşan tarikat kadim bilgelikler ve öğretilerle yetiştirilip büyük hanedanlara evlat vermekten tutun, medeniyetlere yol göstermeye kadar pek çok alanda faaliyetlerini yürütürler. Nihai amaçlarıysa hem onların becerilerine hem de sınırsız iç görüye sahip Kwisatz Haderach'ı dünyaya getirmektir.

Fremenler
Arrakis'in yerli halkı olan Fremenler diğer hanedanlar tarafından hor görülüp vahşi olarak nitelense de gelişmiş cihazlar yapabilmeleri, üstün dövüş yetenekleri ve gezegenin işleyişine özden bağlılıklarıyla oldukça mistik ve gizemli bir halktır.

Kum Solucanları
Yüzlerce metre uzunluğunda olan bu devasa yaratıklar neredeyse yok edilemez olduklarından hem gezegen halkı hem de sömürücü kuvvetler onlara bulaşmamaya özen gösterir. Varlıksal döngülerinin gezegendeki baharatla da yakın ilişkisi olduğundan bu korkunç canlılara Fremenler "yaradan" derler.

Arrakis
Arapça'daki ırak yani uzak kelimesinden türetilen Arrakis önceleri pek önemsenmeyen bir gezegen olsa da baharatın keşfiyle tüm evrenin en mühim yeri haline gelmiştir. Komple çöllerle kaplı oluşu, suyun inanılmaz azlığı ve çetin yaşam şartları sebebiyle yaşamak isteyeceğiniz son yer olabilir burası. Amma ve lâkin burayı kontrol eden de evreni kontrol eder. Öyle de çift yüzlü keskin bir bıçak Arrakis gezegeni.

YÖNETMEN: Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Zendaya, Jason Momoa Javier Bardem, Josh Brolin, Stellan Skarsgard



ÖLÜMÜN 10 YÜZÜ

Şu hayatta kimileri ölümden ölesiye korkarken kimisi de onu yaşamın kremasının üstüne kondurulmuş o zarif kiraz gibi görür. Bizim bu seferki listemiz de sanatın ölüme türlü çeşit yorumundan derlendi. Kimisi komik kimisi korkunç olan tüm bu karakterizasyonlarda ortak olan noktaysa ölümün siyah rengi sevmesi olsa gerek. Gelin biz şimdilik eğlencemize bakalım tabii, oraklar ve siyah kaftanlar hazırlanıp yüzler pudralansın, zira randevumuz Ölüm'le. ■ EREN E.

10



MEET JOE BLACK

Şimdi Brad Pitt'in çöpten yemek yediği video çıksa izleriz hayran hayran yalan yok. Ölüm'ün de zevki iyiymiş ki dünyada takılmak için onun vücudunu seçiyor filmin hemen başında. Saygılar abi. Ama buradan sonra yaptıkları biraz tartışmalı işte. Yahu sen Ölüm'sün büyük düşün, canını alacağın adamın elinden bir de kızını alıyorsun. Ayıp vallahi. Film zaten 3 saat sürüyor, sıkıcı, bir de bu sürede hemen hiçbir şey yapmayıp, bolca fıstık ezmesi yiyip gönül eğlendiren bir Ölüm izliyoruz. Tatile gelmiş belli ki, ha ama yeri geldiğinde ağırlığını da koyuyor tabii.

FINAL DESTINATION SERİSİ

Ölüm'ü cismani olarak görmediğimiz ve aslında buna da sevindiğimiz bir seri Final Destination. Yani benim bildiğim Ölüm işinde gücünde adamdır, böyle ucuz filmlerde figüran namına oynayan gençleri yaratıcılıkta sınır tanımayan sadistlikte yöntemlerle öldürmekle uğraşmaz yani. Tüm filmlerin başında bir grup genç bir şekilde ölümden yırtar ve sonrasında yırttıklarına da pişman olacak derecede feci sonlarla ödüllendirilirler. Hani bir masterkill yarışması olsa eline su dökülemezdi buradaki dostumuzun. Malzeme kullanımı ve sunum 10 puan her seferinde.



9

8

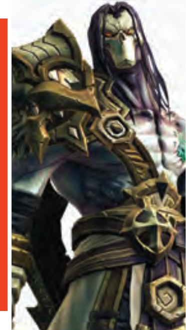


MONTY PYTHON AND THE MEANING OF LIFE

The Meaning of Life adından da anlaşılacağı üzere hayli absürt ve anlamsız bir film. Ki yaşamdan bahsediyorsanız ölümü de işin içine dâhil edersiniz illa ki. Mizansen basit, sisli bir İngiliz yaylasındaki kulübede bir masada keyifle yemek yiyip lak lak eden sıkıcı İngilizler var. Ölüm kapılarını çalar ve onlar da Tanrı misafiri deyip alırlar içeri ve sıkıcı muhabbetlerine devam ederler. Lakin onların bu vurdumduymaz tavrı Ölüm'ü bile çileden çıkartacak, nihayetinden dellenip "öldünüz ulan öldünüz, ondan geldim buraya!" diyecektir. Filmin geri kalanı da yaşamın anlamsızlığı üzerine tonla fenalık geçirten espriyle dolu olunca bazen Ölüm'e bile acıyası geliyor insanın kimlerle muhatap olmak zorunda kalıyor diye.

DARKSIDER II

Kıyametin Dört Atlısı'nı konu edinen aksiyon oyunu Darksiders'ın şüphesiz en havalı ve soğuk karakteriydi Ölüm. Kendi ırkı Nephilim'in yok oluşundan sorumlu ve kardeşlerinin de ölümlerinin yükünün omuzlarında olmasından sebep derinlerde bir yerde bir suçluluk duygusu taşısa da ser verip sır vermeyen mizacı ve poker oyunlarında işine çok yaradığını düşündüğüm maskesiyle soğukkanlılık abidesi gibidir kendisi. Pek detaylı planlarını tıkır tıkır yürüten, hiç bozuntuya vermeyen ve asıp kesme konusunda tartışmasız üstünlüğü olan Ölüm, Darksiders evreninin şüphesiz en çok korkulan varlıklarından birisi.



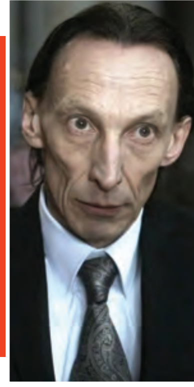
7

6



BILL & TEDD'S BOGUS JOURNEY

Allah kimseyi böyle iki ahmak kafadarın eline düşürmesin. Şeytana bile pabucunu ters giydiren derler ya, hah işte Ölüm'ün Bill ve Tedd'in elinde düştüğü durum da tam olarak öyle. Daha dakka bir gol bir Azrail'in takımlara hamle yapıp kaçan ikili onu 90'ların efsane masaüstü oyunlarına davet edip bir de yeniyorlar. Amiral Battı'da gemileri yakan Ölüm, Twister'da götü başı dağıtıyor, yetmiyor abuk sabuk hangi oyun varsa yeniliyor, madara olmanın kitabını yazıyordu. Zaten aklı selim olan insanın bulaşmayacağı Bill ve Tedd'e tüm bunların üstüne bir de borçlanan Ölüm'ün başına gelenler pişmiş ve pişmemiş tavukların başına gelmemiştir herhalde.



5

SUPERNATURAL

Canavarı, iblisi, Lucifer'ı ve türlü mitolojiden ilahı gelse tanımayan, üstüne canına okuyan Winchester biraderlerin tek korktukları ve saygı duydukları karakter olsa gerek Ölüm. Kıyametin Dört Atlısı'yla cebelleştikleri zamanlardan diziye dâhil olup ara sıra gözüken Ölüm'ün karizması, ağır lafları ve evrendeki dengeyi açıklayışı özellikle Dean üzerinde çok etkili olmuştur. "Gün gelecek Tanrı'yı bile yanıma alacağım" derkenki sade ama ürkütücü tavrı dimağlarda yer ederken kendisinin kardeşlere yardım edişi de hep dengenin korunması içindir. Sonradan daha genç bir Ölüm'le yer değiştirse de o beyaz ve haşmetli arabasından çıkıp sokaklarda yürüdüğü, onu ilk kez gördüğümüz sahne unutulmazdır. Ölümün asaletinin vücut bulmuş hali gibidir.

4



DEATH NOTE

Elbette Soul Eater ve Bleach gibi animelerde de Shinigami yelpazesi altında toplanan bolca ölüm tanrısı vardı fakat Death Note ve onun en akılda kalıcı Ölüm Tanrısı Ryuk bambaşkaydı. Ryuk tamamen can sıkıntısından insanların ismini yazdığı defterini dünyaya atıyor ve defter Yagami Light isminde dahi bir öğrenciye ulaşıyordu. Light, Ryuk'un da desteğiyle (o da keyfi yerindeyse) suçlulara terör estirirken Ryuk da köşesinde elmasını kemirip kıs kıs gülüyordu çoğunlukla. Yer yer şaklabanlıklar yapsa da derinlerde bir yerde Ryuk'un insan ırkıyla alay eden (ama merakını da bastıramıyor tabii) o sinsi ruhu ve doğasına özgü ürkütücülüğü hep hissediliyordu. Kendisine denk gelirseniz Amasya elmanızı hazır edin siz ne olur ne olmaz.



3

DISCWORLD EVRENİ

İşte görüp görebileceğiniz en tatlış Ölüm! Bir kere atının adı Binky ve her şeyden daha gerçek kendisi, ayrıca beyaz kanlı canlı bir at sürüyor, çünkü takdir edersiniz ki iskelet atların parçaları dökülüyor yollarda. Ölüm aşçılığı, çiftçiliği ve kedileri pek seviyor, kedilere zulmedenlereyse hiç acımıyor. O ruhları hasat etme görevini bir sosyal sorumluluk olarak görürken insanlığa karşı duyduğu derin merak onu bir evlatlık almaya kadar götürür bir noktada. Onlara acımasından sebep bilerek oyunları kaybeder filan. Enteresan malikanesinde kendi halinde "yaşamayı" sevse de işi onu pek çok maceraya sürükler. Bir keresinde sıkılıp emekli olmuşluğu ve görevi devralan Yeni Ölüm'ü acımasızlığından sebep öldürmüşlüğü de vardır tırpanla (sıradan bir tarla aleti olan). Terry Pratchett'ın yarattığı bu karakter o denli sevilmişti ki ilerlemiş hastalığı olan okurlar "umarız gerçek ölüm de onun gibidir" minvalinde mektuplar atardı yazara.

2



THE SANDMAN EVRENİ

O Sonsuzlardan biri ve kâinattaki son atom ölene kadar da görevinin başında olacak. Terry Pratchett'ın satirik Ölüm karakterinin aksine Neil Gaiman'ın Sandman'de bizi tanıştırdığı Ölüm birazcık daha buruk bir yapıdadır. Tamam, kendisini 80'lerin gotik kız furyasına epeyce kaptırmış ve biraz da iğneli konuşmayı sevse de işini de epeyce ciddiye alır ve yer yer kardeşlerine yol gösterir. Sonuçta içlerinde Kader'le birlikte en yaşlı olan odur. Lâkin kendisi insanlara karşı adildir, onları son yolculuklarına uğurlarken iki kelam sohbeti çok görmez ve ölmek için umutsuzca çabalayanları da yanına almayı beis görmez. O yanından geçip giden trilyonlarca yaşama bakarken hüzün de duyar ama bilir ki görevini ihmal ederse tüm evrenlerin dengesi de bozulacaktır. Ola ki onunla muhabbet edip ayrılırken size "yakında görüşürüz" derse oradan topuklayarak kaçmayın. O nasılsa nereye giderseniz gidin sizi bulacaktır.



1

THE SEVENTH SEAL

İşte sinema tarihindeki en ikonik, en çok taklit edilen ve halen en ürkütücü olan Ölüm tasviri. Ingmar Bergman'ın 1957 yapımı filmindeki Ölüm, Kara Veba yıllarında evine dönen bir şövalyeye görünür ve canını almaya geldiğini söyler. Şövalyeyse onu reddedip bir oyun oynamaya davet eder ve o en unutulmaz satranç oyunu başlar ikisi arasında. Zaman geçtikçe Antonius Block zamanın daraldığını, ölümün beyaz parmaklarının omzuna iyice yaklaştığını hisseder, lakin bu ürpertici duygu onun Tanrı inancını kuvvetlendirmektense inançlarını ve yaşamı sorgulamaya yöneltir. Varoluşçu felsefenin pek çok derdine derinlemesine inen film boyunca pek çok soru önümüze sürülür ve oyun ilerledikçe aslında hep tek bir kazanan olduğu fikrini kabullenmeye başlarız. Zira yaşam her adımda bizimleyse Ölüm hep bir adım ötededir.

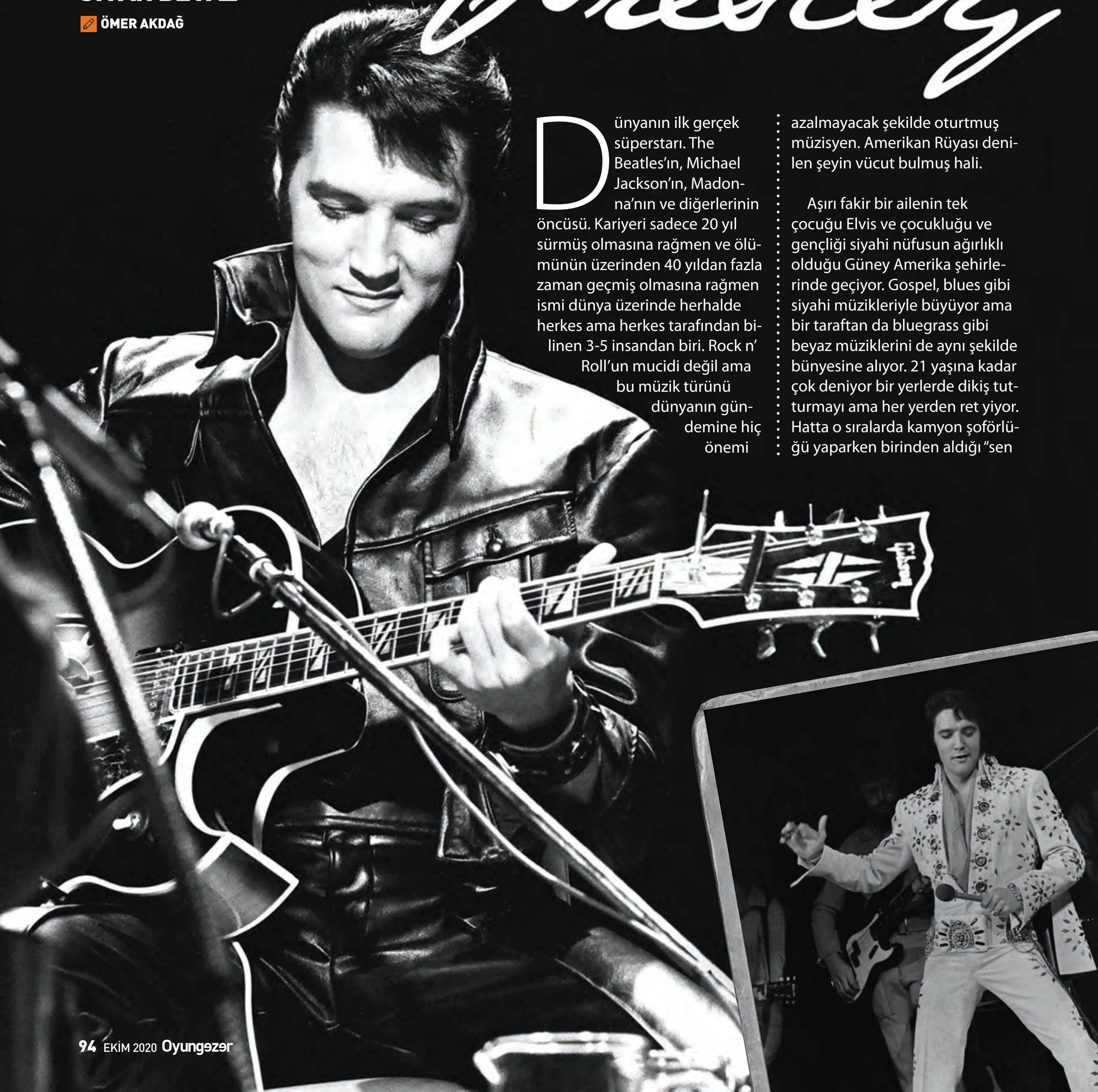
ELVIS Presley

SİYAH BEYAZ

ÖMER AKDAĞ

Dünyanın ilk gerçek süperstarı. The Beatles'ın, Michael Jackson'ın, Madonna'nın ve diğerlerinin öncüsü. Kariyeri sadece 20 yıl sürmüş olmasına rağmen ve ölümünün üzerinden 40 yıldan fazla zaman geçmiş olmasına rağmen ismi dünya üzerinde herhalde herkes ama herkes tarafından bilinen 3-5 insandan biri. Rock n' Roll'un mucidi değil ama bu müzik türünü dünyanın gündemine hiç önemi azalmayacak şekilde oturtmuş müzisyen. Amerikan Rüyası denilen şeyin vücut bulmuş hali.

Aşırı fakir bir ailenin tek çocuğu Elvis ve çocukluğu ve gençliği siyahi nüfusun ağırlıklı olduğu Güney Amerika şehirlerinde geçiyor. Gospel, blues gibi siyahi müzikleriyle büyüyor ama bir taraftan da bluegrass gibi beyaz müziklerini de aynı şekilde bünyesine alıyor. 21 yaşına kadar çok deniyor bir yerlerde dikiş tutturmayı ama her yerden ret yiyor. Hatta o sıralarda kamyon şoförlüğü yaparken birinden aldığı "sen



müzik falan boş ver, kamyon şoförlüğüne devam et" yanıtı efsanedir. Ki zaten lisede tek kaldığı ders de Müzik kendisinin.

Siyahi müziğini çok seven ve bu müziği beyaz kitlelere ulaştırmak isteyen, bunun için de siyahi müziğini iyi yorumlayan beyaz birini arayan bir prodüktörle şansını deniyor. 2 yıl falan onun gözüne girmeyi başaramıyor ancak tarihler 5 Temmuz 1954'ü gösterdiğinde her şey değişiyor. Sabahtan akşama kadar çalıyorlar, prodüktör yine o ışığı göremiyor. Ona göre Elvis bilindik siyahi müzisyenleri taklit ediyordu yalnızca. Gece geç bir saatte artık Elvis'in canına tak ediyor, gitarı alıyor ve bilindik bir blues şarkı olan That's All Right'ı çalmaya başlıyor ama pek de bilindik bir şekilde değil. O anki "eee yemişim" psikolojisiyle zincirlerini salan Elvis bağıra çağıra, o malum abartılı jestleriyle şarkıyı çalıyor ve budur! Evet bu beyaz birinin söylediği siyahi bir şarkıydı ama aynı zamanda başka bir şeydi de. Görülmemiş bir yorumdu. Elvis'ti. Ve şarkı üç gün sonra şehrin tüm radyolarda tekrar tekrar çalınıyor.

O dönem üst üste hit şarkılar çıkarıyor Elvis ama yerel bir yıldız olmaktan öteye geçmek istiyor ve Colonel, yani Albay lakaplı büyük bir prodüktörle anlaşma imzalıyor. Bu Albay denen adam dediğini yapıyor gerçekten, Elvis'e ulusal başarılar kazandırıyor, onu televizyona çıkarıyor, filmlerde oynatıyor ama hangi Elvis hayranına sorarsanız sorun Albay bu hikâyedeki kötü adamdır. Elvis'in en verimli zamanlarında müziğe ara verip 7 yıl boyunca saçma sapan filmlerde oynadığı bir dönem vardır mesela. Evet iyi para kazanır (ve Elvis'in gelirlerinin görülmemiş bir şekilde %50'sini alan Albay'a da iyi kazandırır) ama Elvis'in kendinden çok şey kaybetmesine, hatta alay konusu olmasına neden olur bu dönem. Aynı şekilde Elvis askere gittiği 2 yıl dışında hiç ABD dışına çıkmamıştır (Kanada hariç) ve dünya turuna çıkmayı çok istediğini söylemiştir ama Albay onun yerine Elvis'in yıllarca Las Vegas kumarhanelerinde sahne almasını sağlamıştır. Elvis'in hatası yok denemez elbette, karşı çıkabilir, istediği şeylerin peşinden koşabilirdi ama Albay onu süperstar yapan insandır da bir taraftan, bir şekilde saygı duyduğu bu insanı karşısına almak da istememiştir muhtemelen.

Ama işte nihayetinde bu kendi olamamanın verdiği stresin büyük etkisiyle Elvis uyuşturucu kullanımını abartır ve buna bağlı olarak daha 42 yaşındayken kalp krizinden ölür. Bu arada böyle deyince aklınıza çılgın uyuşturucu partileri gelmesin. Elvis aslında tam bir iyi aile çocuğudur. Uyuşturucuya karşı bir duruşu vardır, çok sarhoşken görülmüşlüğü yoktur, durup dururken gospel albümleri kaydeder, çok küçük bir arkadaş çevresi vardır vs. Onunki reçeteli uyarıcıları, anti depresanları ve uyku ilaçlarını suiistimal etmekten kaynaklı bir bağımlılıktı. Eh bunlar da illegal uyuşturucular kadar tehlikeli olabiliyor malum.

Elvis'in kariyeri boyunca gözden düştüğü çok dönem oldu; tarzını, müziğini, sırf cover yapmasını, kendi şarkılarının yapmamasını eleştirenler ve aşağılayanlar da hiç eksik olmadı. Ama klasik toplum yapısına isyan eden gençler için bir semboldü Elvis ve müziği. Görünüşüyle, karizmasıyla, iyi insan olmasıyla sadece ABD için değil tüm dünya için bir ikon haline geldi. Ve bütün bu büyük laflar bir yana, her şeyden öte, Elvis'in vokalinin güzelliğini ve içtenliğini inkâr eden birini bulmanız da sanıyorum mümkün değildir.

TAVSİYELER

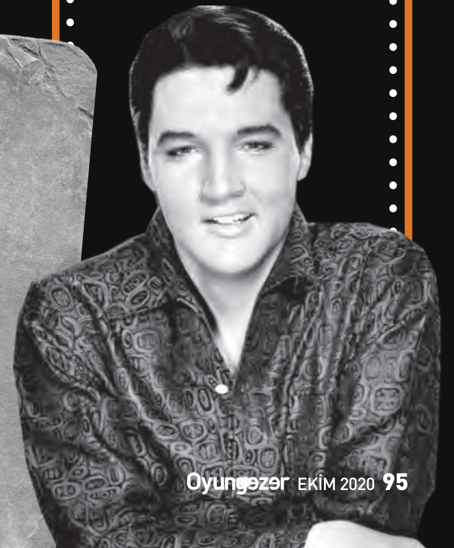
700 civarı şarkı kaydetmiştir Elvis, diskografisinde kaybolmak çok kolay. Kral'ı daha önce dinlemeyenler için en ünlü ve güzel şarkılardan şöyle küçük bir tavsiye listesi yapayım dedim (vallahi zor oldu seçmek):

Jailhouse Rock • Always On My Mind
Can't Help Falling in Love • It's Now or Never
Help Me Make It Through the Night
Are You Lonesome Tonight
Hound Dog • Love Me Tender
Heartbreak Hotel • Fever

Eleştiriler

Elvis bir insan ne kadar popüler olabilirse o kadar popülerdi ve bunun yanında dönem müzisyenlerinden çok çok farklıydı, bunlar da doğal olarak sürüsüyle eleştirinin ve hatta hakaretin yolunu açtı. Klasik "gençlerimizi kötü etkiliyor" eleştirileri en yoğunu tabii her yeni şeyde olduğu gibi. Çekici bir adam Elvis, sahnede yaptığı abartılı hareketler de malum, bir Elvis performansı izleyip de kızların yükselen çığlıklarını duymamanız imkânsız. Tutucu ebeveynler hemen tedirgin olmuştur eminim. Onun dışında daha da tutucu beyazlardan "siyahların müziğini kültürümüze sokup kirletiyor" minvali de bolca eleştiri almıştır. O sıralar şimdikinden çok daha beter tabii ırkçılık, bu eleştirilerin üstüne bir şey söylemeye bile gerek yok. Siyahilerin müziğini "çalıyor" gibi yorumlar da söylenegelmiştir Elvis için. Eh onun üzerinde de çok durmaya gerek yok, müzik tarzı çalınabilen bir şey değil, atıyorum siyahi bir piyanistin Beethoven çalmasını da eleştirmek gerek bu mantıkta. Elvis'in popülerleştirdiği rock 'n roll da tür olarak Elvis üzerinden çok eleştirildi tabii "gençleri isyana teşvik ediyor" minvalinde. Benim kulağıma kötü bir şeyden çok iyi bir şeymiş gibi geliyor şahsen.







EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Aaron Guzikowski **OYUNCULAR:** Travis Fimmel, Amanda Collin, Winta McGrath, Abubakar Salim **IMDb NOTU:** 8,6

RAISED BY WOLVES

Sürüden ayrılanı kurt kapar

Anne, baba, çocuk. Aile. Böyle bir anda söyleyince size çok alışıldık gelmiş olabilir fakat aile dediğimiz kavram aslında yalnızca genetik olarak birbirine bağlı bir topluluğu ifade eder. Temelde birbirine yabancı öğelerin kurduğu bu topluluk toplumların da temel akaryakıtıdır aslında. İşte tam da bu amaçla -yani yeni bir toplum kurmak, insanların eski hatalarını tekrarlamayan saf bir yapı oluşturmak için- Kepler 22 gezegenine yollanan bir android anne babanın serüvenini izliyoruz dizide.

Gezegene indiklerinde yapay rahimlerde büyütülen embriyolardan bir aile oluşturan bu ikiliden anne olanın geçmişiyse oldukça karanlık ve o güçlerini sergiledikçe yuvayı dişi kuş kurar lafının anlamı da bir kez daha ortaya çıkıyor. Erkek olan androidle olan bu güç farkı tıpkı gerçek erkeklerin bir kısmı gibi bir yetersizlik sendromuna yol açarken çocukların yavaş yavaş büyümeye başlamasıyla bu tuhaf topluluk biraz daha aile gibi görünmeye başlıyor.

Serinin ilk iki bölümünü de yöneten efsane yönetmen Ridley Scott'ın görsel tarzı apaçık görünmekle birlikte bolca dini referans ve ikonografik görüntü de dizinin derdinin sadece gelecekle değil geçmişlei özellikle de teolojiyle olduğu mesajını başarıyla iletmekte. İnsanların savaşlarının büyük bölümünün dinlerden kaynaklı olduğunu bilen androidler çocuklarını pasifist ve ateist olarak yetiştirmeye programlılar, bu sayede eski yanlışların çoğu egale edilecektir. Lakin gezegene zorunlu iniş yapan karşı fraksiyondan askerler de vardır (Sol tarikatına mensup aşırı dinciler diyelim) ve iki kamp arasındaki ilişki insanlığın da kaderini belirleyecektir.

Aşırı şekilde David Bowie'ye benzeyen anne android rolündeki Amanda Collin dizinin belkemiği konumunda ve onun performansı diğer herkesi de daha bir yükselmeye zorlamış gibi. Ragnar modundan az biraz sıyrılmayı başarmış Travis Fimmel'se hem sevip hem nefret edebileceğimiz rolünde gayet başarılı, ayrıca öyküde bolca rolü olan çocuk oyuncuların da iyi iş çıkarttıklarını söylemem gerek, özellikle onların arasındaki çatışmalar taa Habil ve Kabil öyküsünden bu yana süregelen savaşların en arkaik hallerini temsil ettiğinden gayet keyifli düşünce egzersizleri sunmaktalar.

Açık söyleyeyim ben izlediğim 7 bölümden diziye bayıldım. Zekice yazılmış diyalogları, oyunculukları, akılda kalıcı görsel tasarımları ve işlediği konuya tarafsız bakış açısı sebebiyle uzun zamandır gelmiş en iyi bilimkurgu dizilerinden birisi olduğunu söyleyebilirim. Hani öyle bilimkurgu soslu da değil, has bilimkurgu bu. Düşündüren, yer yer kafa karıştıran, ilham veren ve ürkütücü bir gelecek tasviri çizen yapım her anında tuhaf ve ilginç olmayı başarıyor. Altındaki tutarlı evren pek çok olayın daha akla yakın gelmesini sağlasa da dizinin gizem duygusu da hemen hiç kaybolmuyor. Zira iki fraksiyonun mücadelesi ve sırları dışında düştükleri gezegenin de kendi sırları olduğu belli. Seri insan olmanın anlam ve anlamsızlığını dibine kadar sorgularken yer yer fazla duygusuz olabilse de belki de pesimist ve gerçekçi bir bakış açısı bizi tam da saplandığımız bu yalancı medeniyet rüyasından uyandırabilecek şeydir. Ve belki de bu android ana babadan öğreneceğimiz çok şey vardır insanlık hakkında.



İLHAM KAYNAKLARI

Prometheus ve Alien

İnsanın yaradılışı ve inanç sistemleri üzerine sorduğu sorular ve genel görsellik anlamında sanki Prometheus'un devamı gibi duran proje, Scott'ın ilk Alien filminde tanıttığı "beyaz kanlı" androidlerin çok daha gelişmiş hallerini de başrole koyarak sanki yönetmenin kurduğu mitik/teknolojik dünyayı devam ettiriyor gibi.

The Man Who Fell to Earth

David Bowie'nin başrolde olduğu bu varoluşçu bilimkurgu filminde dünyada mahsur kalan bir uzaylının buraya adaptasyon sürecini izliyorduk. Anne android Amanda Collin'in hem tipi Bowie'ye aşırı benziyor hem de giydiği tek parça kostüm o filmdeki uzay kostümlerini andırıyor. Dizinin uzay gemisi tasarımlarının da 70'lerden epeyce esinlendiği görülebilir.

Rockefeller Binası Önündeki Atlas Heykeli

Anne'nin fragmanlarda gördüğümüz Necromancer formu tam manasıyla bir ölüm makinesi. Bu gücü sergilemek için New York'taki Rockefeller binası önünde bulunan bronz Atlas heykeli referans alınmış ve o ölümcül form yaratılarak mitolojik bir görselliğe ulaşılmış. Bu modun aynı zamanda Metropolis filmindeki dişi robota da bir atıf olması dizinin bilimkurgusal köklerini de güçlendiriyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Uzan zamandır gelen en orijinal ve zihin açıcı bilimkurgu serisi oldu Raised by Wolves, izlemeye doyamadım. ★★★★★

YARATICILAR: Ryan Murphy, Evan Romansky **OYUNCULAR:** Sarah Paulson, Finn Wittrock, Cynthia Nixon, Sharon Stone, Brandon Flynn **IMDb NOTU:** 7,6

GÜLHİS CANPOLAT



RATCHED

[Buraya bir iç çekme yerleştirelim...]

Ratched'da neden aradığımı bulamadığımı anlatabilmem için önce biraz Guguk Kuşu'ndan bahsetmem gerek.

İzlemediyseniz bile adını duymuşsunuzdur. Jack Nickholson ve Louise Fletcher'a En İyi Erkek ve Kadın Oyuncu Oscar'larını kazandıran, beş büyük Oscar'ı aynı anda kazanan ikinci film. İlla ki yapılan her En İyi Filmler listesine bir yerden adını yazdırır. Benim de biraz fazla erken yaşta izlediğim, belki de o yüzden üstümde büyük etki bırakan filmlerden biridir.

Hapse gitmemek için deli numarası yapıp akıl hastanesine kaldırılan Nickholson'un karakteri McMurphy ve çoğu hem kendine hem çevresine zararsız sorunları olan hasta arkadaşlarının başındaki, Fletcher'ın oynadığı diktatör başhemşire Mildred Ratched.

Guguk Kuşu'nun yazarı Ken Kessey filme konu olan kitabını, kendisi de bir akıl hastanesinde çalışırken yazıyor. Hastaneyi demir yumrukla yöneten Ratched da çalıştığı hastanedeki başhemşireden esinlenilmiş. Bir röportajında, karakterine ilham veren hemşireyle yeniden karşılaştığını anlatıyor Kessey, "hatırladığımdan çok daha kısa boylu ve çok daha insandı" diyerek.

Filmin insanın içine işleyen yanlarından biri, aslında ne kadar sıradan ve olağan şeylerin bile akıl hastalığı olarak kabul edildiğini, o dönemde psikoloji ve psikiyatri dallarının henüz ne denli ilkel olduğunu göstermesiydi. Kekemelik, homoseksüellik, çok hayal kurmak...

Ve bu "hastaların" karşısında otoritesini kötüye kullanan, manipüle eden, tedavi etmekten son derece uzak Hemşire Ratched.

Dizi de kendisinin hayat hikâyesini konu alıyor sözde fakat bu diziye Guguk Kuşu'nun devamı ya da bir eklentisi gibi bakmak, sizi de çok hayal kırıklığına uğratabilir. Çok büyük spoiler'lar vermeden anlatmaya çalışacağım neden pek beğenmediğimi.

Evet dizi Ratched'a ve şu anda olduğu kişiye bir kılıf uydurmaya çalışıyor ama bunu öyle sıradan bir şekilde yapıyor ki... Yetimhanede geçen bir çocukluk, ilgisizlik, taciz... Ayrıca bunun tam olarak amacı ne, çözebilmiş değilim. Ratched'a karşı sempati hissetmemiz, "vah vah, ne zor hayatı olmuş" mu dememiz gerekiyor? Bu şu anda yaptığı şeyleri haklı mı çıkarıyor?

Eğer ilerde "bakın, kendi geçmişinizdeki travmalar çevrenizdeki insanlara zarar vermenizi haklı çıkarmaz" ana fikrine geçiş yapacaklarsa bilemem ama henüz hiç de bu minvalde bir şey görmedim.

Bir yandan, bazı yerlerde gerçekten akıl hastalıklarını çok tehlikeli ve korkunç gösterme çabası varmış gibi geldi dizinin, bu da bana biraz itici geldi açıkçası.

Eğer Guguk Kuşu'ndan bihaberseniz ve bu diziyi seyrederseniz nasıl hissedersiniz? Bilemiyorum. Gerçi her bölüm "Guguk Kuşu'ndaki Ratched karakterinden esinlenilmiştir" diye başladığı için filmi insanın aklından çıkarması biraz zor. Fakat benim beklentim, gerçekten kötü bir insan fakat her şeye rağmen yine de insan olan Ratched ve ona yine karşı durmaya çalışan hastaların daha gotik korku tarzında, biraz da kanlı revanlı, gerilimli versiyonunu izlemekti. Bu dizi o dizi değil.

Ratched'ın tedavi kisvesi ardındaki işkenceleri korku öğesi olarak işe yarayabilecek şeyler. Bazen yarıyorlar da. Ama açıkçası bu, diziden pek haz almadığım gerçeğini değiştirmiyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Guguk Kuşu'nu kafanızdan silip de izlerseniz daha yüksek bir puan verebilirsiniz belki. ★★★☆☆

YARATICILAR: Keith Knight, Marshall Todd OYUNCULAR: Lamorne Morris, Rose McIver, Blake Anderson IMDB NOTU: 6.3 YAYINLANDIĞI KANAL: Hulu


SEZON FİNALİ

WOKE

San Francisco'da yaşayan bir garip karikatürist Keef Knight. Bir gün yolda, eşkâli bir kapkaççıya benzediği için polis tarafından tartaklanıyor. Bir siyahi olarak o ana dek sanatında bir mesaj verme amacı gütmeyen, "hafif takılan" Knight bu olayın etkisinden çıkamıyor. Gazoz şişelerinden çöp tenekelerine, hatta kullandığı marker'a kadar pek çok nesne kendisiyle konuşmaya başladığında da mevzu biraz daha karışıyor. Arkadaşları ona "para kasmadan duyar kasma" dedilerse de dinlemiyor. Eşyalarına uyup, anlaşma yaptığı şirketin sunumunda bıkkınlığını isyanla dışarı vurması, meteliğe kurşun evresine girmesiyle sonuçlanıyor. Akabinde Keef'in daha duyarlı bir şekilde kendine yeni bir şeyler kurma çabalarını izliyoruz.

Dizi zamanınızdan çok çalmıyor ancak 25'er dakikalık 8 bölümden oluşan sezon boyunca pek bir numara da sergileyemiyor. Başrolümüz Lamorne Morris de iyi, güzel oyuncu lakin sanki karakterine uymuyor. Kimi yan hikâyeler bir yere varmıyor, bütüne bir şey katmıyor. Dizinin vermeye çalıştığı mesaj net değil, duyar kavramının samimiyetini sorguluyor, "doğrusu nasıl yapılır" göstermeye çalışıp beceremiyor. Bir garip. ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Bir bütünlük aramaya mahal yok çünkü yok. İki buçuktan üç bu da. ★★★☆☆

YARATICI: Andrew Hinderaker OYUNCULAR: Hillary Swank, Josh Charles, Vivian Wu IMDB Notu: 6.5 YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix



AWAY

Mars'a yolculuk son yıllarda gündemi meşgul eden önemli bir konu. Away de bu popüler konuyu temel alıyor. Mars'a yolculuk ve keşif amacıyla uzay aracında buluşan, farklı ülkelerden gelen astronotlardan oluşan bir grubun maceraları, merkez üssü Houston'la sorun çözme diyalogları ve başroldeki, ekibin lideri Emma Green'in ailesiyle ilgili ciddi sorunları anlatılıyor 10 bölüm boyunca. Josh Charles ve Hillary Swank, farklı yapımlarda başarılarını kanıtlamış, deneyimli oyuncular.

Çekimler, müzikler, ses ve görüntü efektleri de sorunsuz çalışıyor. Bence bu dizinin sorunu daha ilk dakikalarından hissettiriyor kendisini: Gelişen olayların çoğunlukla, biraz fazla kolay tahmin edilebilir olması. Gerginlik ve heyecan seviyesi bazı sahnelerde düzeyi doğru tutturabilirken, Emma Green'in ailesine döndüğümüzde duygusallık abartılı, biraz yersiz kaçabildiği gibi tempo da düşüyor. Konuların yer yer bilimsel ve mümkün olduğunca gerçekçi veri, bilgilerle açıklanmaya çalışılması iyi bir tercih. Böylece "kurgu" kısmında sorunlar bulunan yolculuk öyküsünün "bilim" kısmıyla teselli bulabiliyor izleyici. NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Uzay yolculuğu konulu öykülere meraklı bilimkurgu seven izleyiciler Away'e bir şans verebilirler. ★★★☆☆


2. SEZON

YÖNETMEN: Eric Kripke
OYUNCULAR: Karl Urban, Jack Quaid, Antony Starr, Erin Moriarty, Aya Cash IMDb NOTU: 8,7
YAYINLANDIĞI KANAL: Amazon Prime Video

The Boys

Nedense pek de yükselememiştim The Boys'a ama geçenlerde "hadi o kadar övülüyor, arada yemek yerken falan izlerim" diye bir açtım, başından 8 saat sonra sezonu bitirerek kalktım. Cidden dedikleri kadar varmış, izlediğim en iyi dizilerden biri oluverdi anında.

5 bölüm itibariyle ilk sezondaki çarpıcılık bir parça geriye gitmiş gibi ama bir parçacık sadece, ki bunun sebebi de Homelander'ın bu ilk bölümlerde biraz kafasının karışık olması. Ekibinin yeni üyesi Stormfront çok üstüne gidiyor. O da hakikaten iyi yazılmış ve Homelander'ın pisliğine ve gücüne rakip olmayı nasıl olduysa başarmış ama Homelander'ın üstüne gitmek yine de çok iyi bir fikirmiş gibi gelmiyor bana (adam geçen rüyama girdi ya, korkarak uyandım).

Kısacası ilk sezonun seviyesinin yakınlarında dolanan iyi bir giriş yaptı The Boys ve sezonun ilerileri çok acayip şeylere gebe. Seyretmeyeni dövüyorlar klasmanında olmayı sürdürüyor.
ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Tekneyle balina delmeler, çatıdan çocuk atmalar, göbeğindeki solungaçlarla hayattan konuşmalar, bol bol kan, bol bol kara komedi derken The Boys bildiğiniz gibi. ★★★★★



ONUR KAYA

YÖNETMEN: Antonio Campos **OYUNCULAR:** Tom Holland, Robert Pattinson, Bill Skarsgard, Sebastian Stan **IMDb NOTU:** 7.2

THE DEVIL ALL THE TIME

Neymiş? Robert Pattinson'dan Batman de olurmuş, hınzır vaiz de!

"Taşra insanı masum yüzünün altında türlü türlü pislik saklar" öykülerinin bir yeni, bir başka örneği The Devil All The Time, bu ay yıldızlar geçidi olma görevini de üstlenen filmimiz. Yeni yarasamız Robert Pattinson, yeni örümceğimiz Tom Holland, yeni palyaçomuz Bill Skarsgard başta olmak üzere dört dörtlük bir kadroyla karşımıza çıkıyor. Daha üzerine Sebastian Stan, Jason Clark ve Douglas Hodge da var hem. Sırf şu kadroyla bile "acaba Netflix filmlerini daha bir ciddiye almaya başlasak mı?" dedirtiyor yani. Gelin görün ki eldeki, ciddiye alınmak yolunda ancak karakterlerinin pisliklerini öne sürebilen, sebeplerini ihmal eden bir hikâye. İnsanlardaki değişim ve dönüşümleri anlatmak yerine tarihin tekerrürü üzerine kuruyor senaryosunu ve bu ata biraz fazla oynuyor sanki.

Senaristliği ve yönetmenliği Antonio Campos tarafından yapılan The Devil All The Time, 2011 tarihli aynı adlı Donald Ray Pollock romanından uyarlama. 1960'lı yıllarda, Vietnam Savaşı ortalarında, West Virginia dolaylarında geçiyor. Yazarımız Pollock da filmde anlatıcı rolünü de üstleniyor ki bu hikâyenin edebiyattaki kökeniyle bağ kuran, hoş bir detay. Ancak kitap kökenli olmasından kaynaklı bir dezavantaj da filme etki etmiş; bir edebi eserde daha zamana yayılmış bir şekilde uygulanacak tematik tekrarların yaklaşık 2 saatlik, tek solukta tüketilmesi gereken bir filmde, el mahkûm daha hızlı bir ritimle kendilerine yer bulması The Devil All The Time'a zarar veriyor. Film boyunca "hepiniz mi kırıksınız be kardeşim?" diyoruz. Güneylilerin yitikliğine ve medeniyet dışı hallerine canımız yanıyor. Ancak film bu gariban insanların iç burkan hallerini bir avantaja çevirmeyi başaramıyor çünkü birbiri ardına yoldan çıkan kulların sebeplerinden bihaber kalıyoruz. Kitapta her şey yerli yerindeymiş de, filme uyarlanırken olayların kendileri değil, arkalarında yatan motivasyonlar kesilmiş gibi bir hava var. Nedenler noksan olunca da senaryo çiğ kalıyor, tekerrür etmeni bir noktadan sonra bir artı değil bir eksi haline geliyor. Buna rağmen film bir tık fazla uzun hissettiriyor.

Ha bu demek değil ki 2 saat 18 dakikalık film süresinin sonuna gelmeden bayıp kapatırsınız, hiç de bile. Çekimler gayet güzel, yıldızlar geçidi kadromuz döktürmüş. Pattinson da, Skarsgard da on numara beş yıldız. Gönüllerin sevgilisi hamakçı gencimiz Tom Holland da bıçkın delikanlı rolüne hiç zorlanmadan girmiş; yıldızını parlatıyor, tek vasfının Disney'e süper prenslik etmek olmadığını kanıtlıyor. E oyunculuklar ve görsellik kaliteli olunca seyir zevki de asla belli seviyenin altında düşmüyor. Film izleyiciyi kendinden soğutursa bile ayan beyan kötü olarak değil, "ah bak ne kadar daha iyi olabilirdi?" diye diz dövdürerek soğutuyor. İzleyin, harcadığınız vakte yanmazsınız ama sonrasında hatırınızda da pek kalmaz hani.

EDİTÖRÜN NOTU: Üç buçuktan dört versem fazla olacak, o yüzden üç buçuktan üç. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Shinkai Makoto · SESLENDİRENLER: Mori Nana, Daigo Kotaro, Oguri Shun, Honda Tsubasa · IMDb NOTU: 7,6



MUTLAKA İZLEYİN

WEATHERING WITH YOU

Ve "iyi ki bu dünyada Shinkai Makoto diye biri var" dedirten bir film daha. "Uzak mesafeli ilişki" dediğimiz şey Shinkai Makoto'nun ellerinde bambaşka bir kavrama dönüşüyor. Bu "mesafe" dediğim gerçek mesafe de olabiliyor (5 cm), uzay da (Voices of a Distant Star), yaş da (The Garden of Words), zaman da (Your Name.). Bu kez de bu mesafe "doğa".

Makoto'nun her filminde olduğu gibi Wathering With You'da da sizi ağzınızı beş karış açık bırakacak bir görsellik, sizi güldürecek veya gözleriniz yaşartacak bir sürü an bekliyor. Yağmurlu havalarda güneşin açmasını sağlama yeteneğine sahip kızımızla evinden kaçmış oğlanımızın hikâyesinin içinizi ısıtmaması için buzdolabında yaşıyor olmanız lazım.

Ancak, ama bakın bunu Shinkai Makoto, yani anime dünyasının yaşayan en büyük dehalarından biri klasmanında söylediğime dikkat çekerim, Weathering With You, Makoto'nun en iyi işlerinden biri değil. Yine muhteşem, tıpkı Makoto'nun her filmi gibi her salisesinin aşkla yapıldığı yine belli, ama bir 5 cm Per Seconds veya Your Name. kadar efsane de değil. Yine de rahatça söyleyebilirim ki "Shinkai Makoto yine yapmış". ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Hiç durmadan yağmur yağsın istiyorum. ★★★★☆

YÖNETMEN: Niki Caro · OYUNCULAR: Yifeu Liu, Donnie Yen, Li Gong · IMDb NOTU: 5,4

MULAN

Baştan söylemek isterim ki; ne 1998'de çıkan orijinal Mulan animasyonunu, ne de 2009 çıkışlı ilk film denemesini izleme şansım olmadı. Sırf fragmanındaki savaş sahnelerine heveslenerek oturdum Mulan'ın başına.

Açıkçası beklediğimi de aldım mı, aldım. Savaş, ordu ve eğitim sahnelerini, imparatorluk yönetiminin ve antik Çin kültürünün gösterildiği kısımları, Mulan'ın gerçek kimliğini saklama çabalarını izlemek gayet eğlenceliydi; ki büyük bölümünün bunlardan oluştuğunu hesaba katarak 2 saatlik yapımın az sonra gelecek eleştirilerimden bağımsız olarak gayet izlenebilir olduğunu da düşünüyorum. Ama işin bir de masalımsı tarafı var tabii. Ki filmin ana sorunu da hikâyenin Disney içindeki orijinal anlatısıyla bağlantı kurma telaşından kaynaklanıyor bence; izlerken masal ile gerçek, çizgi film ile ciddi bir Hollywood yapımı arasındaki gelgitleri sürekli hissediyor ve ister istemez sorguluyorsunuz. ■ MUTLU



EDİTÖRÜN NOTU: Önemli sorunları olsa da seyir zevki için izlenebilir. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Sang-ho Yeon ○ **OYUNCULAR:** Dong-Won Gang, Jung-hyun Lee, Re Lee ○ **IMDB NOTU:** 5,5

TRAIN TO BUSAN 2: PENINSULA



Zombi filmlerini deliler gibi takip eden o fanatik kitleye dâhilseniz Train to Busan gibi türün kaliteli örneklerinden birini kaçırmamışsınızdır herhalde. Peninsula'ysa bu filmle aynı evrende geçen, fakat bambaşka karakterlerin hikâyelerini anlatan bir film. Ve ne yazık ki Train to Busan'ın seviyesinin yakınından bile geçmiyor.

Önceki filmde hikâyenin bir ağırlığı vardı, hikâyedeki her ana karakter için endişe duyuyorduk. Kesinlikle ama kesinlikle hiç kimse güvende değildi. Mizahı abartısız ve tadında, gerçek dışı detaylarıysa insanların zombilere dönüşmesiyle sınırlıydı. Birkaç zombi/korku klişesi barındırsa da bunları da pek güzel bir şekilde filme yedirdiği için beni hiç rahatsız etmemişti hatta. İşte Peninsula bunların hiçbirini başaramıyor. Hikâyenin ortasına elit bir asker atıyorlar ve kamera atlaması bol, izlemesi sıkıcı aksiyon sahneleri filmi domine ediyor. Tanıştığımız karakterlerin hiçbiri için herhangi bir duygu besleme şansımız da yok, zaten hepsi de laf olsun diye yazılmışlar. Kısaca hayatta kalma hikâyesi ve psikolojisi filmin ilk dakikaları dışında tamamen çöpe atılmış. Aksiyon çoğu zaman tatmin edici olmaktan uzak ve özel efektler vasatın altında. İlk filmi seviyorsanız, kendinize bir iyilik yapın ve Peninsula'yı izlemeyin. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Belki zaman öldürmek için izlenebilir, yoksa uzak durun ya da beklentilerinizi düşük tutun. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Il Cho ○ **OYUNCULAR:** Ah-In Yoo, Shin-Hye Park, Bae-soo Jeon ○ **IMDb NOTU:** 6,2

#ALIVE

Normal bir güne uyanıyorsunuz, hafif bir atıştırmadan sonra online oyununuza kurulup arkadaşlarla biraz farm yapacaksanız, ama o da ne? Dışarıda kıyamet kopuyor, millet birbirini yiyor (gerçek anlamda), dolapta da yemek az, evde hapsoldunuz. Ne yapardınız? İşte bu enteresan çıkış noktasından başlayıp alışıldık bir zombi salgını öyküsü anlatıyor #Alive. Yer yer tansiyonu epey yükseltse de ana fikri olan "internet çağı genci böyle bir krizde nasıl hayatta kalır" fikrini pek de yeşertemiyor. Yer yer orijinal dokunuşları var hatta bazı anlarında Cast Away on the Moon filmini de fazlasıyla hatırlatıyor fakat tüm teknik becerilerine ve oyuncularının iyi performanslarına rağmen eve kapanan bir dünyanın zaten birinci elden tecrübe ettiği izolasyonda hayatta kalma trüklerinin ötesine pek geçemiyor. İzlerken daimî olarak kaç dakika kaldı diye telefona baktıysam zaten, film beni çok da içine alamamış demektir. Ama şu da var ki Güney Kore çıkışlı bir yapım olsa da herkese hitap eden ve global bir köy olduğumuzu da hatırlatan yapım tek seferlik bir seyirlik olarak iyi iş yapıyor. Yalnız o şarjı hiç bitmeyen telefonlardan, tabletlerden ben de istiyorum yaa... ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Zombi türüne biraz daha farklı bir bakış atmaya çalışsa da I Am a Hero mangasını okuyan için çok yavan kalıyor. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Dean Parisot ○ **OYUNCULAR:** Keanu Reeves, Alex Winter, Kristen Schaal, Samara Weaving ○ **IMDb NOTU:** 6,3



EDİTÖRÜN NOTU: Benim gibi nostalji bağımlılarına hitap ediyor sadece. ★★★☆☆

BILL AND TED: FACE THE MUSIC

MTV'nin de yükselişiyle 80'ler rock kafaların yavaş yavaş saklandıkları yerden çıkmaya başladığı bir dönemdi. Wayne's World, Beavis & Butthead ve Bill & Ted gibi rocker nerd ikililerin ortaya çıkışları da bu dönemde gerçekleşti zaten. Tabii liseliler bilmez, eskiden nerd'ler ve geek'ler toplumdan biraz dışlandıkları için bu yapımlar da genelde ineklerimizin o dönemki toplumda ne kadar sırıttığına odaklanırdı.

Neredeyse tam 30 yıl sonra dönen Bill & Ted'in temel sıkıntısı da burada başlıyor. Artık nerd'lük ve geek'lik gururla taşınan unvanlar olduğu için boyunca çocukları olan adamların ortalıkta sürekli "Cool man!" diye dolaşması pek de komik gelmiyor hak verirsiniz ki. Zaten ikilinin maceraları kendilerinin farklı zaman dilimlerindeki versiyonlarıyla karşılaşmalarından ibaret. Bu iki karakteri kendi adıma hâlâ sevsem de şahsen kızlarının maceralarını anlatan, Jimi Hendrix ve Mozart'ı aynı grupta toplamaya çalıştıkları kısımları çok daha komik buldum. Özellikle de sürekli olarak bas gitar solosu atmak isteyen Azrail'e bayıldım.

Bill & Ted farklı bir dönem ve toplumun ürünü. O yüzden Bill ve Ted ikilisi de zamanla pek evrilmedikleri için de sadece o dönemi bilen ve özleyen kişilere hitap edecektir. Gene de anlamlı finali için notunu biraz yüksek tutuyorum. ■ EMRE S.

ÖMER AKDAĞ

THE GOD OF HIGH SCHOOL

Her şehre bir lise dövüş turnuvası lazım aslında

Aksiyon animelerini sevenlere şiddetle önerebileceğim bir anime The God of High School ama hakkında söylemek istediğim o kadar da çok şey yok aslında. Hikâyesi klişe anime senaryosu generator'dan çıkma gibi (bu lafı da bu ay ikinciye kullanıyorum, klişe anime ve anime oyunu incelemesi yazma generator'a mı dönüşüyorum ben de bu sırada acaba?). İşte birdenbire çok iyi arkadaş oluveren bir üçlümüz var, bir turnuva var, dövüşçüler ringe çıkıyor ve dan dun dalıyorlar. Bir yandan bildiğimiz dövüş sanatlarından teknikleri abartı bir şekilde kullanıyorlar, bir yandan da Stand/Persona tarzı güçler açıyorlar, dövüş esnasında onları çağırıyorlar. Ama nasıl animasyon kasmışlar, nasıl animasyon kasmışlar var ya... Hakikaten bire bir dövüşleri bu kadar gaz bir anime çok nadir gelir. Hani ses efektlerine ve müziklere bir tık daha özenseler Hajime No Ippo gazı var neredeyse, öyle diyeyim.

Bunların haricinde turnuvanın organizatörleri bir işler peşindeler, o organizatörlerin karşısında paçalarından kötülük akan bir başka organizasyon var falan. Yani sürükleyici hikâye de çok da anlattığı bir şey yok aslında, en azından şimdilik. Bu dana gibi aksiyonu olduğu için izlenecek animelerden biri, başka sebep pek aramayın. Ha olayın Kore'de geçmesi, karakterlerimizin Koreli olması yine hoş bir fark yaratmış o ayrı. Ama burunları neden nezle olmuş gibi hep kırmızı onu anlamadım. İtici yani.



KISA KISA

■ Ok, ok, sakin, panik yok. Haruhi'ye 9 yılın ardından yeni bir roman çıkıyor. Adı The Intuition of Haruhi Suzumiya. İçinde 3 hikâye olacakmış; 2 tanesi daha önce bir şekilde yayınlanmış hikâyeler, 1 tanesi de yeni. Yeni bir Haruhi animesi için umutlanacak yer arıyorum zaten, yapmayın böyle şeyler.

■ Sevilen mangalardan Time Paradox Ghostwriter sona erdi. Amanchu mangasının da son hikâyesi başlamış.

■ Burn The Witch'in mangasının 2. sezonu geliyor. Evet "sezon" diyor Tite Kubo valla, ben bilmiyorum.

■ Your Name.'in Hollywood live-action'ının yönetmeni belli oldu: Lee Isaac Chung. O kim mi? Kimsenin duymadığı, izlemediği, IMDB puanları sürünen birkaç filmin yönetmeni. Yani? Yani filmi bekleme listenizden silin gitsin, cacık olmaz, animeyi baştan izleyin.

■ Resmî duyuru yapılmamış olsa da Gantz'ın Hollywood live-action filminin geleceği belli oldu gibi.

■ En İyi Anime Şarkıları oylamasında, tabii ki bu listelerin bir numarasından sonsuza kadar inmeyecek olan Cruel Angel's Thesis (Evangelion) birinci geldi. Demon Slayer'dan Gurenge ve Space Battleship Yamato'dan animeyle aynı adı taşıyan parça da onu izledi.

■ X-Japan'ın bateristi Yoshiki'nin kahve içip Titan'a dönüştüğü bir reklamı neden izlemek istemeyesiniz ki: tinyurl.com/ogz-156-yoshiki

■ Attack On Titan'ın stüdyosu Wit bir şarkıya klip yaptı, şarkı da animelerle alakalı zaten. AMV gibi, pek güzel olmuş, şarkı da güzel, kesin izleyin derim: tinyurl.com/ogz-156-wit

YENİ ANİMELER

■ Birkaç oradan buradan duyuru: SK8, Dr. Ramune Mysterious Disease Specialist, Horimiya, Requiem of the Rose King, Hanma Baki: Son of Ogre, Chronicle of Zoids Wild War, Rent-A-Girlfriend (2. sezon), Uzaki-chan (2. sezon), Uma Musume Pretty Derby (2. sezon), Adult Armor Shop (2. sezon), Sing a Bit of Harmony (film), yeni Natsume's Book of Friends filmi.

■ Yeni Legend of Galactic Heroes: Die Neue These serisi geliyor. İyice karıştırdılar o işi de bu yeni seriye 25-48. bölümler gözüyle bakabilirsiniz.

■ Kalplerimizi paramparça eden Your Lie in April'in mangakası Naoshi Arakawa'nın sonraki mangası Farewell, My Dear Cramer da anime oluyor. Futbol temalı. Futbol teması candır.

■ Shenmue'nun animesi geliyor! 13 bölüm olacak, demek ki sadece ilk oyunu konu edinecek.

■ Bir tane de Resident Evil! Infinite Darkness ismindeki anime 3 boyutlu bir mini seri olacak ve başrollerde Leon ile Claire var.

■ Sword Art Online: Progressive'in animesi geliyor. SAO'nun taaa ilk sezonunun ilk hikâyesinin yeniden, daha detaylı anlatılmış hali olacak.





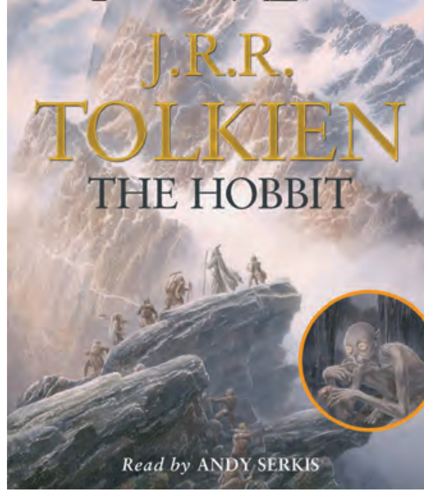
J.R.R. TOLKIEN

THE HOBBIT

Andy Serkis'in seslendirmesiyle...

J.R.R. Tolkien'ın eşi benzeri olmayan Orta-dünya'sına giriş için en ideal kitap Hobbit diyenlerdenim. Neticede Tek Yüzük'ün Bilbo Baggins'in eline nasıl geçtiğini bu hikâyede öğreniyoruz ve masalsı havasıyla çok daha davetkar bir yazım diline sahip. Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit filmlerinde Smeagol/Gollum'a hayat veren (ki harbiden de hayat verdi) Andy Serkis'in okuduğu The Hobbit sesli kitabını gönül rahatlığıyla herkeslere tavsiye edebilirim.

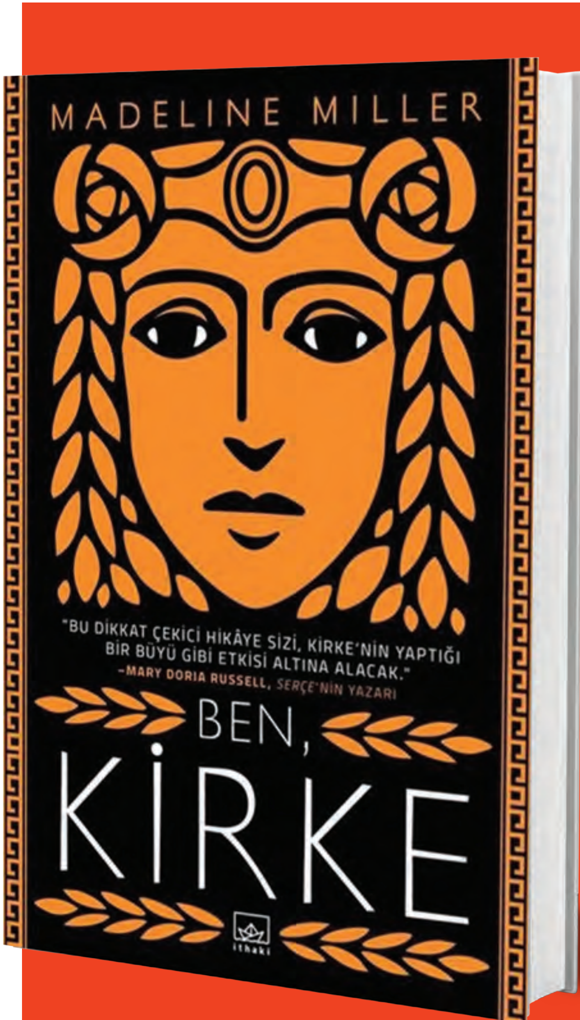
Serkis de tıpkı bizim gibi bir Orta-dünya fanatiği, hani hayranı da değil fanatiği ve seslendirmeye ruhundan da bir parça katmış sağolsun. Tahmin edebileceğiniz gibi monologları ve diyalogları abartmadan,



fakat karakterler arasındaki farkları hissettirecek şekilde seslendirmiş. Andy Serkis'in Thorin yorumlaması özellikle ayrı bir şahane. Serkis, COVID sebebiyle bir hayır işi için canlı yayında tüm kitabı tek bir oturuşta okudu ve gelirlerin tamamını bir derneğe hediye etti. Sonrasında da bu proje ortaya çıktı.

Serkis'in İngilizcesi kolaylıkla anlaşılıyor, tertemiz ve akıcı bir aksanla okumuş. Daha ilk cümleden kitabın içine gömülüyorsunuz zaten. Hobbit'in açılış kısmını okuduğu ses kaydını YouTube'ta da bulabilirsiniz. Hatta Audible'da ücretsiz bir şekilde deneme üyeliği açıp, kitabı da ücretsiz bir şekilde deneme şansınız var. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Yüzüklerin Efendisi'ne, Hobbit'e, Tolkien'e ve Andy Serkis'e hayran olmak için bir sebep daha. ★★★★★



MADELINE MILLER

BEN, KIRKE

Anı öykü, farklı göz

Ben, Kirke, Madeline Miller'ın ilk Antik Yunan tarihi kurgusu değil. Fakat Akhilleus'un Şarkısı'yla bize İlyada'yı Patroklos'un gözünden anlattıktan sonra Odysseia'ya da el atmasa olmazdı.

Eğer mitlere birazcık aşinaysanız Kirke'yi Odysseus'un gemi mürettebatını domuza çeviren cadı tanrıça olarak hatırlayacaksınız. Eh, eğer bunu biraz daha detaylı hatırlayacak kadar da hâkimseniz o zaman Ben, Kirke size biraz tereciye tere satan bir kitap gibi gelebilir. Çünkü ben bildiğim şeyleri yeniden okuyormuşum gibi hissettim.

Belki de Akhilleus'un Şarkısı'nın albenisi, biraz Antik Yunan tarihi hakkında okuyan herkesin düşünüp de yakın dönemlere kadar kimsenin dillendirmek istemediği bir şeyi ele almasından kaynaklanıyordu: Akhilleus'la Patroklos'un birbirlerine olan aşkını.

Ben, Kirke kötü bir kitap değil asla. Miller da kötü bir yazar değil. Ama kitabın başları beni sarmadı, bir merak da uyandırmıyordu çünkü olayın nereye gittiğini biliyordum. Yine de, ortalara doğru Miller'ın anlatımı beni bir nebze içine çekmeyi başardı. Bu türe merakınız varsa, göz atın kesinlikle. ■ GÜLHİS



EDİTÖRÜN NOTU: Bir Akhilleus'un Şarkısı değil ama Miller'ın anlatımı akıcılığıyla okutuyor. ★★★★☆



NVIDIA RTX 3070, 3080 VE 3090

Performans artışı iyi güzel, ama asıl mevzu uygun(?) fiyatlı olmaları

YASİN İLGÜN & TUĞBEK ÖLEK

Evet, daha yazının başından kellemi istediğinizi biliyorum sevgili Oyungezerler. GeForce RTX 3080'in ilk modelleri piyasaya sekiz bin liralardan girmişken "uygun fiyatlı" demek bizim de dilimize dolanmıyor değil. GeForce RTX 3070'in de cebimizi yakacağını biliyoruz şimdiden. Ben yine de o tırmığı ve meşaleyi bir kenara koymanızı rica ediyorum, çünkü benim argümanıma da hak vereceksiniz.

Hatırlarsanız Nvidia RTX 20 serisinin en iyisi olan 2080 Ti ülkemizde 11.000 TL gibi fiyatlardan satışa sunulmuş, kurun yükselişiyle ve stok sorunlarıyla birlikte 15.000TL'leri bile görmüştü. RTX 2080 ve 2070 de cep yakmanın yanı sıra ilk çıktıklarında performans olarak da beklediğimizi vermiyordu. Ancak Super versiyonlarının getirdiği ek performans ve fiyat düşüşüyle istediğimiz fiyat/performans seviyesine geldiler. Ama piyasaya çıkar çıkmaz RTX alanlar bu işten hayli zararlı çıkmış oldu.

Bu açıdan baktığınızda RTX 30 serisiyle birlikte Nvidia fiyat/performans dengesini iyice yukarı çekmiş oluyor. Açık konuşalım AMD'nin ortada Ampere'e verecek güçlü bir cevabı yokken NVIDIA çok rahat fiyatları yukarı, en azından RTX 20'nin lansman seviyelerine çekebilirdi. Sonuçta RTX 3080'in 1440p ve 4K performansı 2080 Ti gibi bir önceki neslin en güçlüsünü rahatça tokatlıyor. Ha, performans artışı Nvidia'nın sunumlarında gösterdiği gibi RTX 2080'in iki misli değil ama önceki nesle %60 - %80 seviyesinde bir artış getiriyor. Henüz kart elimize geçmediğinden bire bir test etme şansımız olmadı ama Hardware Unboxed, Gamers Nexus ve Linus gibi güvenilir mecraların test sonuçlarına bakarsak, iki misli daha pahalı çıkmış RTX 2080 Ti'a karşı bile performans artışı %30 seviyelerinde.

Eğer uygun fiyattan bahsediyorsak da sebebi bundan ve bu konuda Nvidia'yı tebrik etmek gerekli diye düşünüyorum. Çünkü her halükârda hatırı sayılır bir performans artışı göreceğimiz kesindi ama fiyat konusunda hayli karamsardık. Günün sonunda çok daha güçlü ve değerli bir ekran kartı, beklenenden ucuza satışa çıktı, daha ne olsun? Herhalde mutlu olmayan sadece son aylarda RTX 2070 ve üzeri ekran kartı alan dostlarımızdır.

Elf gözlerin AMD ekran kartı görüyor mu Legolas?

Ryzen işlemcilerle Intel'e sonunda gerçek bir rekabet sunan AMD cephesi, ekran kartı tarafındaysa hâlâ geriden geliyor. AMD'nin şu anki en iyi ekran kartı 5700XT aslında fiyat/performans olarak rakipsiz. 2070s ve 2080 arası bir performans sunan kart 2070s'ten çok daha ucuza bulunabiliyor. Bununla birlikte RTX ve DLSS gibi iki büyük yenilikten mahrum kalıyorsunuz tabii.

AMD'nin yeni ekran kartlarından henüz büyük bir haber yok, ancak 8 Ekim'de hem yeni Ryzen işlemcileri tanıtılacak hem de RDNA 2 ekran kartları sonunda gün yüzüne çıkacak. Bazı sızıntılara göre AMD cephesi de RTX'e ve DLSS'e yanıt verecek yenilikler sunacakmış. Şu ana kadar Big Navi adıyla bildiğimiz bu ekran kartları RTX 2080 Ti'dan çok daha hızlı olacak ve muhtemelen bir kez daha Nvidia ekran kartlarından daha ucuza satışa sunulacak.

DLSS 2.0 yeni standardımız mı?

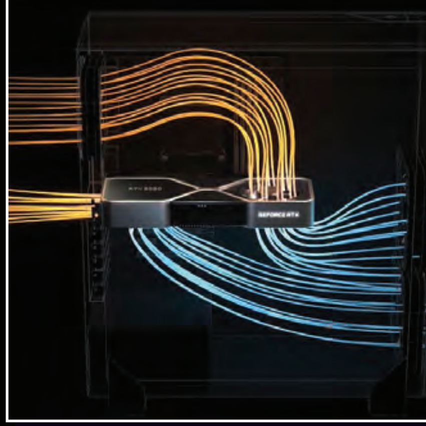
RTX aslında yeni bir teknoloji değil. Nvidia, ışın izleme ve yapay zekâ işlemleri için özel çekirdekler kullanmaya RTX 20 serisiyle başladı. Çıkışında pratik faydaları kısa kalsa da ekran kartlarının geleceği için çok önemli bir adım olduğunu defalarca söylemiştik. İşte o geleceğin şimdi 30 serisiyle gerçekleştiğini görüyoruz çünkü bu hem bütün mimari hem de tekil teknolojiler olarak, oturmuş bir seri gibi görünüyor.

Her şeyden önce Death Stranding'le faydası daha da ortaya çıkan DLSS 2.0 teknolojisi var. Bugüne dek gördüğümüz tüm anti-aliasing teknolojilerinin üzerinde bir grafik kalitesini, performansı düşürmek yerine arttırarak vermek. Bu rekabet edilebilir bir şey değil ki? Elbette bu performans artışı yapay zekadan çok grafik ağırlıklı, Death Stranding gibi oyunlarda daha fazla. Ama performans artışı düşük olsa bile, alternatifi ne? Performansın canına okuyan MSAA mi? Her türlü büyük bir kazanç ve bütün büyük oyunlar mutlaka DLSS 2.0 desteklemek zorunda. Bu başlı başına RTX'i tüm alternatiflerin önüne geçiriyor.

Yeni teknolojiler

Nvidia'nın Ampere lansmanındaki en şaşırtıcı şeylerden biri de muhtemelen duyurdukları yeni teknoloji ve araçlardı. Özellikle de rekabetçi oyunlarda gecikmeleri azaltan Nvidia Reflex ve oyunların anında yüklenmesini sağlayan Nvidia RTX IO ön plana çıkıyor.

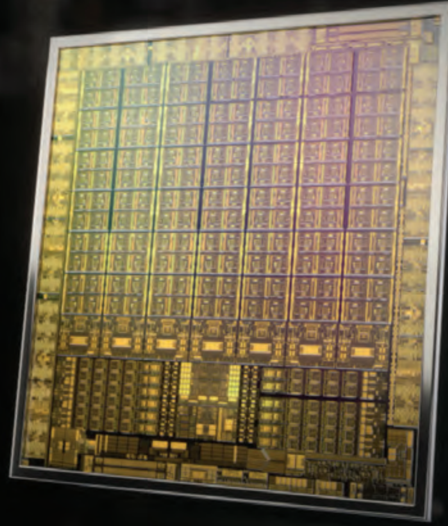
Eğer tanıtıldığı kadar efektif çalışırsa (ki neden olmasın) Nvidia Reflex teknolojisi rekabetçi oyuncular için muhteşem bir gelişme olacak. Nvidia'nın düşük gecikmeli eSpor teknolojisi adıyla duyurduğu Reflex, ekran kartının en güçlü çalıştığı anlarda bile gecikme süresini az tutmayı başarıyor. Bunlar milisaniyelerle ölçülen değerler ancak hayatını eSpor'a adayan oyuncular için ziyadesiyle önemli bir farktan bahsediyoruz. Nvidia Reflex'i Fortnite, Valorant, Apex Legends, Call of Duty: Black Ops - Cold War, Call of Duty: Modern Warfare, Call of Duty: Warzone ve Destiny 2 gibi rekabetçi oyunlarda kullanabileceğiz.

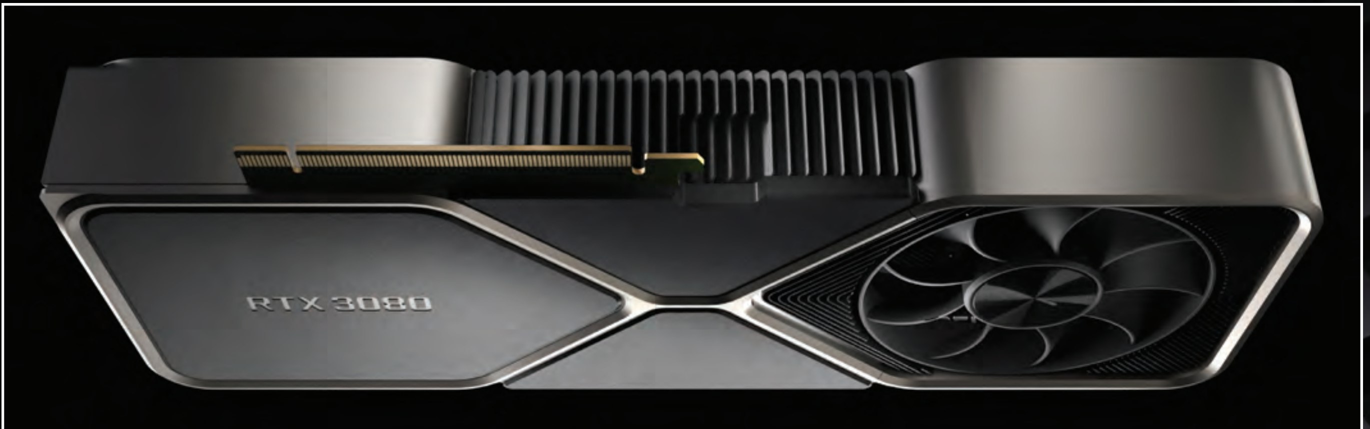


RTX IO ise tüm oyuncuları mutlu edecek büyük bir yenilik. Oyun motorları aldı başını gitti ve veri depolama API'leri biraz çağ dışı kaldı, haliyle yeni bir I/O mimarisi de kaçınılmaz oldu. Gen4 NVMe SSD'lerle standart SSD'lerin oyun yükleme süreleri arasında 1-2 saniye oluyor. Yani şu ana kadar hızlı okumanın bize sunduğu fark bir hayli azdı. Nvidia RTX IO, ekran kartı üzerinden oldukça hızlı bir şekilde yükleme yapıyor. Görsel anlamda bol elementli, ekran kartını yoracak sahnelerde bile anında yükleme ve daha stabil bir performans sunuyor. Üstelik hem anlık kare sayısını hem de kare akış hızını da artırıyor. Bu teknoloji bir standart halini alınca oyun geliştiricileri de bizlere çok daha detaylı oyun dünyaları sunabilecek.

Bir diğer harika teknoloji de özellikle içerik üreticilerini bir hayli mutlu edecek gibi: Nvidia Omniverse Machinima. Bu aplikasyon aslında yeni bir teknoloji değil, hatta yine Machinima adı altında tecrübe etmiştik. Bu sefer elimizin altında RTX destekli, oldukça gerçekçi, eşsiz ve benzersiz ışıklandırmalı bir hikâye anlatma aracı var. Omniverse Machinima geniş bir kütüphane sunuyor ve bu kütüphanenin düzenli olarak geliştirileceği de ortada. Üstelik kendi ses kaydınızı kullanarak yüz animasyonları oluşturabiliyor, karakterin geri kalan fiziksel hareketlerini de bir kamera vasıtasıyla kendi hareketleriniz üzerinden tanımlayabiliyorsunuz. Bir nevi hareket takip teknolojisi evimize gelmiş oldu diyebiliriz.









RTX 30 Serisi ekran kartları aynı zamanda AV1 Çözücü özelliklere sahip, fakat işin kodlama tarafı henüz desteklenmiyor. AV1 internet üzerinden video iletimi için geliştirilmiş ücretsiz ve yüksek verimli bir video kodlama formatı ve artık yavaştan yetersiz kalmaya başlayan H.264'ün tahtında da gözü var. Yapılan testlere göre AV1 neredeyse %50 daha efektif. Aynı kalitedeki bir H.264 videosundan daha az yer kaplıyor ve HDR desteği bulunuyor. AV1 bir standart haline geldiğinde daha az kota harcayarak daha yüksek çözünürlükte ve daha yüksek kare hızlarında yayın izleyebileceğiz ve Nvidia da gerekli adımı doğru zamanda atmış gibi gözüküyor.

Türkiye'de hangi kartlar var

Ne yazık ki Founder's Edition kartların Türkiye'de satışı yok. FE kartlar normal şartlar altında en ucuz olanları ancak bu arkadaşların ülkemizde resmi bir satışı yok. Bununla birlikte ASUS, MSI, Gigabyte ve Palit gibi partnerlerin özel soğutma bloklu, bol fanlı tasarımları şimdiden internet mağazalarına düştü, ama onlar da henüz stoklara girmedi.

Türkiye satış fiyatlarından da bahsetmek çok zor, zira sürekli olarak fiyatları artıyor. Az buz da değil, üç haneli artışlar olduğu için bir çerçeve sunamıyorum. ASUS'u bir kez daha Strix ve TUF ürünleriyle görüyoruz. Bu noktada RTX 3080 TUF'un incelemecilerden neredeyse tam

Nispeten uygun fiyatları PS5 ve X|S'e kayan oyuncuların iki kere düşünmesine neden olacak.



RTX 3080 vs RTX 2080 Ti

Şu an için elimizde verileri olan tek ekran kartı RTX 3080 ve Nvidia'nın açıklamalarına göre RTX 30 serisinin 'flagship' modeli bu kart olacak. RTX 3090 performans olarak çok daha üst düzey bir ekran kartı olsa da oyunculardan önce profesyonelleri hedef alıyor.

RTX 3080, oyundan oyuna değişmekle birlikte, RTX 2080 Ti'la karşılaştırdığınızda güncel oyunlarda, 4K çözünürlükte yaklaşık 15 ile 30 fps artışı sunuyor, üstelik dip noktalarda da tahmin edebileceğiniz üzere yeni ekran kartımız yine çok daha önde. 2080 Ti çoğu oyunda 4K/60 fps veremiyor, 3080 ise stabil bir şekilde 60 fps üzerinde seyredebiliyor. Hatta %1 ve %0.1 dipleri bile genelde 50 fps üzerinde seyretmekte.

İki ekran kartı arasındaki bir büyük fark da kullandıkları grafik bellek modülleri. 30 serisinde (3070 hariç) GDDR6X bellekler mevcut, 20 serisiyse GDDR6 kullanıyor. GGDR6X bellekler %15 daha az enerji harcarken daha çok veri transferi yapabiliyor ve GDDR6'dan her anlamda daha hızlılar. Daha düşük voltajda daha stabil çalışıyorlar, haliyle daha az ısınıyorlar ve hız aşırtma için de çok daha idealler. GDDR6X belleklerin bant genişliği de GDDR6'in iki katına tekabül etmekte. Yani bellek miktarının 8GB olması sizi korkutmasın. Performans ölçüm yazılımlarına baktığınızda VRAM kullanımınızın tam ya da buna yakın olduğunu görüyor olabilirsiniz, ancak bu aslında oyunun kullanım için ayırdığı miktar demek, kullandığı miktar değil.

RTX 3070 performans olarak 2080 Ti ile yarışacak deniyor ancak kartın tarafsız incelemeleri ve karşılaştırma yazıları/videoları çıkmadan bu kanıya varmak doğru değil.



not aldığını belirtmekte fayda var. Soğutma bloklarından tutun da kalitesiz VRM kullanımına kadar bir sürü falsosu olan bir seri için beklenmedik bir durum bu. TUF gibi bir alt segment bu kadar iyiyken Strix'in performansı şimdi daha da heyecanlandırır oldu. Çıksa da görsek, internetten izleyip bir iç geçirsek.

MSI'sa Gaming X Trio ve bir alt segment olan Ventus'la pazara giriyor. Bu cephede de bir değişiklik yok aslında. Ventus ekran kartları genelde en ucuz seçenek oluyorlar. Şahsen bir süre 2080 Ti MSI Ventus modelini kullandım, kasanızı serin tutmakta zorlanıyorsanız keyifsiz ve sessiz bir macera yaşama ihtimaliniz oldukça yüksek. Ha, belki TUF gibi Ventus da sürprizlerle doludur, henüz piyasaya çıkmadığı için göremedik.

Gigabyte'sa Eagle isimli yeni bir giriş seriyle karşımızda. Eagle'ın önündeyse Gaming ve elit seri olan AORUS yer alıyor. Eagle sade bir tasarıma sahip ama performans ve sıcaklık notları başarılı.

Palit'in de GamingPro RTX 3080'i de Türkiye'de satıldı ama stoklar gün içerisinde tükendi tabii. Bu kart da yine inceleme notlarında geçer notlar almayı başardı. Bir üst seviye olan GameRock Serisi Türkiye'de satışa çıkacak mı, zaman gösterecek.

EVGA ve Zotac gibi partnerler de Türkiye'de satış yapıyor ancak ben bu yazıyı hazırlarken ürünlerinin Türkiye satışıyla ilgili hiçbir şey göremedim.

Almalı mı, hangisini almalı?

Fark etmişsinizdir şu ana kadar RTX 3090'dan hiç bahsetmedik. Türkiye'ye gelir mi, kaç adet gelir, kaçtan gelir o kadar belirsiz ki bu modeli farklı bir günün hikâyesi olarak kenarda tutuyoruz. Peki RTX 3070 ve 3080'den hangisini tercih etmeli, bugün almalı mı?

RTX 3070'in cebimiz için daha uygun bir tercih olduğu ortada ve bu kartı 1440p'de zorlayabilecek oyun yok, gelecek yıllarda da ayakları yere sağlam basacaktır. Eğer sizin için halen pahalıysa, acele etmeyip RTX 3060 beklemekte fayda var. Salgın sebebiyle stok sorunları olduğu için 20 serisinde çok büyük fırsatlar, düşüşler beklememek lazım.

Ama kendinize hedef olarak 4K/60 fps'yi kestirdiyseniz veya 1440p'de hep 100Hz üstünü garantilemek istiyorsanız o zaman RTX 3080'i tercih edebilirsiniz.

Peki diyelim ki RTX 2070 Super veya üzeri bir ekran kartına sahipsiniz. Normalde her nesilde sistem yükseltmeyi gereksiz bulanlardanız. Ama elinizdeki kartı iyi fiyattan elden çıkarıp yerine RTX 3080 almak size çok ciddi bir performans artışı getirecektir. O yüzden bu nesildeki performans artışı böyle bir maceraya girmeyi anlamlı kılabilir.

Bütün bunları toplayınca RTX 3080 tıpkı 1080 Ti gibi uzun yıllar piyasada kendine yer bulacak ve eskimeyecek bir ekran kartı olacak gibi. Ödediğiniz her kuruşun hakkını alacaksınız ve bu kart size uzun yıllar başarıyla hizmet edecek.

ARADA KAYNAMASIN:
İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ

GÜLHİS CANPOLAT & İHSAN C. ASMAN

İhsan: Gülhis selamlar. Vaka sayıları artmaya devam ettikçe Korona da tüm dünyanın gündeminde olmaya devam ediyor haliyle. Ama bir o kadar önemli (hatta belki çok daha önemli) ve gündemimize maalesef kolay kolay giremeyen konular var, mesela iklim değişikliği. Geçenlerde bir habere denk geldim, uzmanlar iklim değişikliğinin 2050 yılına kadar 1 milyar insanı yerinden edebileceğine dair öngörülerde bulunmuş. Bugün birkaç milyonluk göç dalgalarının bile koskoca ülkeleri ne hale soktuğunu düşünürsek, böyle bir senaryo inanılmaz korkunç değil mi? Açıkçası sadece havanın bir iki derece değişmesinden değil, çok ciddi toplumsal sonuçları olabilecek bir konudan bahsediyoruz ama sağ olsun Trump gibi kitleleri etkileme gücü bulunan liderler konuyu sulandırmaya devam ediyor. Sen ne düşünüyorsun?

Gülhis: Evet, Korona ciddi bir sorun. Gündemde olması da gayet doğal. Fakat küresel ısınma ne bizi böyle kolay öldürür, ne de maske ve temizlik gibi bir korunma formülü var. Olur da bu pandemikten bir aşı ya da tedavi sayesinde paçamızı kurtarabilirsek, insanlık olarak bizleri bekleyen daha çok sorun var.

Ki açıkçası küresel ısınmanın korkutucu etkilerini zaten görmeye başladık fakat insanların kafasına pek dank edebilmiş değil bence. Aslında biz pek çok habere yer verdik geçen aylarda ama küçük kutular, oturup hepsine bir arada bakmakla aynı şey değil. Korona'yla dünyamız sallanmadan önce Avustralya aylarca orman yangınlarıyla boğuştu. Geçen ay girdiğimiz California'da rekor sıcaklık haberinin üstünden çok geçmeden şimdi de orada orman yangınları başladı. Ve bu doğal afetler çoktan insanları evlerinden etmeye ve doğal hayatı yok etmeye başladı bile. Ki kendi ülkemizde de bu doğal afetlerin örnekleri-



ni gördük çok yakın zamanda.

İhsan: Valla aslında insanların anlamadığı çok temel bir şey var. Mesele sadece doğal afetler, dünyanın sonu gelir mi gelmez mi de değil. Mesela bize çok önemsiz gibi görünen ve benim de buna uygun şekilde demin retorik bir şekilde küçümsediğim o 2-3 derecelik sıcaklık var ya... Sadece onun bile dünya üzerinde çok ciddi etkileri var. Atıyorum, yemeyi alıştığımız şeyler belki o 2-3 derecelik fark yüzünden artık yetiştirilemez hale gelecek. Tarım alanları işe yaramaz hale geldiğinden de insanlar yaşadıkları yeri terk etmek zorunda kalacak. Yani o göçün de sebebi o birkaç derecelik sıcaklık farkı olacak işte. Hatta dediğin gibi olmaya da başladı.

Üstelik bu dediğim bilhassa Hindistan/Pakistan, Orta Amerika ve Afrika'nın çoğunlukla tarımla geçinen ülkeleri için geçerli. Haliyle tüm ekonomik olanaklarını kaybetmiş insanlar başka ülkelere göçecek ve bugün yaşadığımız göç krizlerini belki de mumla arayacağız. Günün sonunda bugün "iklim değişikliği yok, küresel ısınma yalan" diyen Trump gibi popülist liderler de çıkıp sınırlara duvarlar çekeceğim deyip oy toplayacak falan. Düşündükçe içim şişiyor vallahi. Yani belki dünyanın sonu gelmeyecek ama yaşadığımız dünya farklı ve çok daha sıkıntılı bir yer olacak, burası kesin. Tabii biraz insanlarda "nasılsa ben görmeyeceğim ki" rahatlığı da var. E kardeş, aynı zamanda çoluk çocuğa karışmak isteyen insanlarsınız... Klişe olacak ama kendine acımıyorsan çocuğuna acı yahu!

Gülhis: Ki çoluk çocuğa karışıyorlar da ama maalesef o çocukların sigortasını erken başlatmayı kafalarına taktıkları kadar bundan 30-40 yıl sonra nasıl bir dünyada yaşayacaklarını düşünmüyorlar. Ki senin de dediğin gibi, iklim değişiklikleri en çok tarım sektörünü vuruyor. Birinci elden duyuyorum, bu sene Malatya'da kayısı bahçeleri bomboş. E bu bir senelik bir şey değil de devamlı olmaya başlayınca ne olacak? Evet belki şimdilik daha acil sorunlarımız varmış gibi geliyor olabilir ama küresel ısınma şemsiye altında durup yelpazelenerek kendimizi koruyabileceğimiz bir şey değil. Bir noktada bu konuda da kendimizi eğitip, neler yapılması gerektiğini öğrenmemiz gerek.

Harmony OS büyümeye devam ediyor

Yakında iOS ve Android'in yanında anar mıyız?

Yeni bir haber değil aslında Huawei'nin kendi işletim sistemini üretmek istemesi. ABD'nin Çin üzerinde uyguladığı ambargolardan sonra çok yakın zamanda bir parça sıkıntısı da yaşadıkları ortaya çıktı, artık Amerikalı Qualcomm'dan parça satın alamadıkları için, fakat bunun üstesinden gelebileceklerini düşünüyorlar demek ki. Çünkü bir senedir adını duyduğumuz işletim sistemi Harmony OS'in ilk sürümü geçtiğimiz yıl çıkmıştı, bu ay da 2.0 sürümü duyuruldu ki oldukça iddialı duruyor bu sürüm.

Ambargolar elbette Huawei artık Google lisanslarını da kullanamayacak anlamına geliyordu. Şu anda telefonlarda kullanılan iki işletim sisteminin de Amerika menşeili olduğu, iOS'in de zaten hiçbir şekilde satılmadığı düşünülünce, Huawei ya yapacak ya yaptıracaktı bir işletim sistemi. Fakat Harmony OS'in farkı, sadece akıllı telefonlar düşünülerek yapılmamış olması. Yani teoride Harmony OS telefon, tablet ve akıllı telefonlarda benzer ara yüzlerle, benzer bir kullanım tecrübesi sağlamayı planlıyor. Önümüzdeki üç sene içinde de akıllı saatler ve arabalarda da kullanılması planlanıyor.



Harmony OS'in ayrıca dışarıdan saldırılara karşı daha korunaklı olması ve daha hızlı olması bekleniyor. Bir yandan da Çin'in ya da Huawei'nin Amerika'yla arası olur da düzelirse bu işletim sistemine ne olacağı konusu var, fakat onu da zaman gösterecek. Şimdilik kullananların yorumlarını bekleyeceğiz.

■ GÜLHİS



Venüs'te fosfin gazı bulundu

Uzaylı demeden önce bir dur hele!

Venüs'te yaşam fikri yeni değil. Gezegen boyut ve yerçekimi bakımından Dünya'ya benziyor. Henüz astronomi bilimi çok gelişmemişken bu gezegenin üzerinde yaşam olabileceği fikri kulağa yatkın geliyordu. Sonra Venüs'te yüzey sıcaklığının 480 derece selsiyusa ulaşabildiğini öğrendik. Ayrıca atmosfer basıncı da Dünya'nın 90 katı gibi bir şey. Ha bir de atmosferi çoğunlukla karbondioksit ve sülfürik asitten oluşuyor.

Fakat bu, Venüs'te hiçbir şekilde yaşam olamaz anlamına gelmiyor. Özellikle de atmosferin belirli tabakalarında, koşulların Dünya'yı andırdığı katmanlarda.

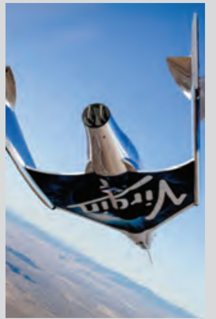
Dünya'da çok uç koşullarda yaşayan bakterilerin var olduğunu biliyoruz. Volkanların içinden okyanusların ışık almayan diplerine kadar, farklı aşırı koşullara adapte olabilmiş canlılar var. Üstüne bir de Venüs'te fosfin gazına rastlanmış olması, tartışmaları alevlendiriyor.

Fosfin, ironik bir şekilde, hayatta kalmak için oksijene ihtiyaç duyan canlılar için son derece zehirli. Fakat üretilmek için de canlılara ihtiyaç duyuyor, yani anaerobik, oksijensiz solunum yapan bakterilere.

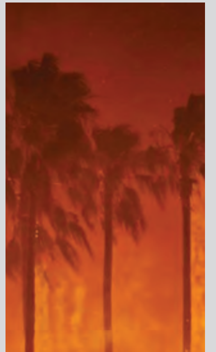
Şili'deki ALMA teleskoplarını kullanarak gazın Venüs'teki yerini ve yoğunluğunu belirleyen ekipse hâlâ başka açıklamalara açık olduklarını söylüyorlar. Berlin Teknik Üniversitesi'nden Dirk Shulze-Makuch, "Venüs hâlâ bize çok yabancı bir gezegen, hakkında anlamadığımız çok şey var" diyerek bu fosfin oluşumunun jeolojik ya da ışıkla tetiklenen bir tepkime gibi henüz bilinmeyen bir sebebi de olabileceğini ekliyor.

■ GÜLHİS

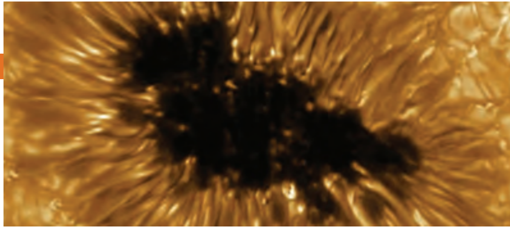
VİDEO Haberler



→ Virgin havayolları, uzay uçağı konsept videosunu paylaştı: *tinyurl.com/ogz-156-ucak*



→ California yangınlarının ne kadar büyük ve korkutucu olduğunu hissettiren bir derleme: *tinyurl.com/ogz-156-california*



Güneş'in şimdiye kadarki en detaylı ve yakın fotoğrafları çekildi. Ürpertici!

Süper mikrop tehlikesi

Korona sadece fragman mı?

Biliyorsunuz özellikle ülkemizde en ufak bir kırgınlıkta "hadi doktora gideyim de antibiyotik yazdırayım" şeklinde bir mantalite var. Bunun ne kadar yanlış olduğuna dair çok hikâye dinledim doktor eşimden. Her ne kadar bu durum son dönemde değişmeye başlasa da tehlike baki. Avustralyalı araştırmacı Dr. Paul De Barro'nun Fiji'de yürüttüğü üç senelik çalışmanın ardından söyledikleriyse fazlasıyla ürkütücü: İlaca dirençli bakteriler, modern tıbbı orta çağa döndürebilir!

Gerçekten çok korkunç senaryolar dönüyordu bu konuyla ilgili bir süredir. Mesela şimdi kontrol ettim, tam dört sene önce de benzer öngörülerde bulunulmuş, hatta her üç saniyede bir kişi hayatını süper mikroptan kaybedecek şeklinde kötümser sonuçlara ulaşılmış. Dr. De Barro aslında antibiyotiğin modern tıptaki merkezi konumuna atıfta bulunarak da tehlikenin boyutuna dikkat çekiyor ve "en ufak bir çizik bile sizi öldürebilir" hatırlatması yapıyor. Tabii bunları söylemenin dışında bir de çözüm önerisi de var: Gerçekten ulaşması gerekenleri riske atmadan, antibiyotik kullanımını minimize etmek. Eğer bunu yapmazsak Covid-19 pandemisi, global sağlık sisteminin çöküşüne giden yolda sadece bir fragman olarak anılacak... ■ İHSAN A.





Efsanevi köpekbalığı Megaladon'un gerçek ebatları

Kelimenin her anlamıyla bir tarih öncesi canavar

Megalodon ismini belki de ilk defa Jason Statham'ın yakın tarihli filminden veya Battlefield 4'ten duymuş olabilirsiniz. Bilim insanları uzun zamandır bu koca canavarın boyutları üzerinde tartışmaktaydı. Bristol Üniversitesinden araştırmacı Jack Cooper'ın Eylül ayında yaptığı çalışma bu hayvanın gerçek ebatlarını ortaya çıkarmış.

Bulunan fosiller genelde dişlere ait olduğu için araştırmada matematik modellemeler kullanılmış. Bu modellemeleri işe koşarken de önceki araştırmaların aksine sadece büyük beyaz köpekbalığı değil, somon köpekbalığı, dikburun karkaryas gibi örneklerin de içinde bulunduğu beş modern köpekbalığı türüyle kıyaslama yapılmış. Sonuçlar şöyle: Hayvan 16 metre, sadece kafası 4,65 metre ve çene kuvveti 10 tondan fazla. Yani büyük beyazların 5-6 metre olduğu ve çene kuvvetlerinin 2 tona kadar çıkabildiği düşünüldüğünde, bu korkunç hayvanın 2-3 milyon yıldır ortalıklarda görünmemesine sevinmeliyiz sanırım. ■ İHSAN A.

Tiktok muamması

Microsoft'la satış anlaşması da yalan oldu

Biliyorsunuz bir süredir Tiktok'un başı Donald Trump'la dertteydi. Uygulama Trump'ın casusluk suçlamalarına hedef olmuş ve reyiz Tiktok'un (en azından ABD operasyonlarını) bir ABD şirketine satılmadığı takdirde yasaklanmasına kadar gidebilecek bir süreci başlatan bir kararname yayınlamıştı Ağustos ortasında. Microsoft da Yeni Zelanda, ABD, Avustralya gibi bazı Tiktok operasyonlarını satın almak için gönüllüydü.

Ama işte geçen ay Tiktok'un bağlı olduğu Bytedance yaptığı açıklamayla Microsoft'la yaptıkları görüşmeleri sonlandırdığını duyurdu. Microsoft tabii kararı üzüntüyle karşıladığını duyurdu falan. Trump'ın Tiktok'a koyduğu süre de ben bu satırlar yazıldıktan üç gün sonra dolacak. Bakalım sırf ABD'de 80 milyon kullanıcısı bulunan Tiktok'un akıbeti ne olacak. ■ İHSAN A.

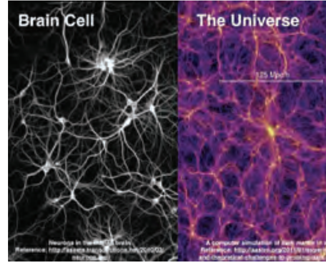


Evren bir nöral ağ ise...

Biz düşünce mi oluyoruz şimdi?!

Fizik dünyasından öyle sık sık ciddi ama bir o kadar da çılgınca fikirler çok çıkmıyor. Ama bu iş için uygun bir malzeme varsa o da genel görelilik ile kuantum teorisini birbirine bağlamaya çalışan fikirlerdir. Biliyorsunuz, bu iki teori arasındaki ayrım fiziğin en büyük sorunu olarak kabul ediliyor. Çünkü genel görelilik zamanın göreli olduğunu belirtirken kuantum teorisine göre zaman evrenin her noktasında aynı.

Minnesota Duluth Üniversitesi'nden Vitaly Vanchurin'in bu yaz yayınladığı makalesinde yapmaya çalıştığı da bu iki teoriyi birleştirmek. Vanchurin'in iddiasına göre biz, çevremizdeki her şeyi kontrol eden bir nöral ağ içerisinde yaşıyor olabilirmişiz. Fakat kendisinin bundan kastı tam olarak "bir simülasyon içinde yaşıyoruz" değil tabii. Bu düşünce de nöral ağların kuantum fiziğindekine benzer sorunlar yaşadığını görünce kafasında oluşmaya başlamış. Kendisi de bu makalesinin şimdilik tamamen bir beyin jimnastiği olduğunu kabul ediyor, fakat yine de üstüne düşünecek çılgınca şeyler atmak lazım ortaya ara sıra. ■ GÜLHİS



Çin'den roketli haberler

Atıyorum, tutun!

Çin'in Haiyang kentinin açıklarında, suda yüzen bir roket rampası inşa ediliyor. Çin Hava-Uzay Bilimi ve Teknolojileri Şirketi (CASC) tarafından inşa edilen yüzen rampa sadece küçük roketleri fırlatmak için değil, aynı zamanda da roketlerin, uyduların ve bilumum uzaya gidecek şeylerin bakımı için de kullanılacak. Denizden fırlatma sayesinde olası kazalar ve roketlerden düşebilecek parçaların yerleşim alanlarına zarar vermesi engelleniyor.

Diğer bir ilginç haber de tekrar kullanılabilir roketlerle ilgili. Space.com'un haberine göre Çin'in çok gizli "yeniden kullanılabilir hava aracı" 4 Eylül'de yörüngeye gönderildi ve burada iki gün kaldıktan sonra başarılı bir şekilde dünyaya geri döndü. Ne adı sanı, ne de şekli şemaili bilinen hava aracının yörüngeye bilinmeyen bir cisim bıraktığını iddia edenler de oldu. ■ GÜLHİS





10 milyon yıldız

Ve bir uzaylı bulamadınız ha!

Australia'nın Curtin Üniversitesi ve CSIRO araştırma merkezindeki bilim insanları evrenin büyük bir kısmını, tam 4096 anten kullanarak taradılar. Bir umut belki bir uzaylı görürüz diye. Göremediler.

Tabii burada uzaylıdan kastımız illa ki "merhaba dünyalı, barış içinde geldik" cinsinden uzaylı değil; genel olarak bir yaşam izi arıyordu ekip fakat yine de gözle görülür elle tutulur bir sonuca varamamışlar. CSIRIO'dan araştırmacı Chenoa Trembley yaptıkları işin "okyanusta bir şey aramaya çalışırken sadece bir havuz büyüklüğündeki bir alanı taramak" gibi olduğunu söyledi.

Yine de, son kanı hâlâ şu ki; ya henüz hiçbir yerde bizden başka bir canlı yok ya da eğer bir yerlerde varsa bile teknolojileri bizimkine benzemiyor. Ya da belki ulaşılamayacak kadar uzaktalar. ■ GÜLHİS

Transpari Pocket

Dur bir bakayım bozuğum var mı? *Bacağına bakar.* Yokmuş.

"Abi neden böyle bir şey olsun ki ya?!" dedirtecek bir icatla daha karşınızdayız yine. Bu seferki cebinde peçete unutan, yanlışlıkla maaşını yıkayan kesim için.

Hani şu şeffaf çantalardan illa ki görmüşsünüzdür kadınlarda, son zamanda bayağı popüler oldu. Ben kendilerine "pro-hırsızlık çanta" diyorum çünkü cüzdan, 300 liralık parfüm, 8 bin liralık telefon falan hepsi net bir şekilde görülebiliyor içinde.

Canı sıkılan bir panda birey de bunun cep versiyonunu üretmiş. Çünkü yani neden olmasın. Sahip olduğu her şeyi millete reklam yapma zevkinden şeffaf çanta kullanmayanlar, her şeyini cebine tıkıştıranlar neden mahrum kalsın yani?

Şu resme bakıyorum ve tek düşünebildiğim; bunu yazın giyerseniz pişik olursunuz. Çok fena pişik olursunuz. Naylon ya?! Sonra terleyince orda korkunç bir nemlilik baş gösterecektir. Telefonu bir çekiyorsun yapış yapış. Ayrıca bu kadar büyük olmasına ne gerek var?

Sizin de içiniz kalktıysa ve tümden plastiğin neden icat edildiğini sorgulama ihtiyacı hissettiyseniz burada işim bitmiştir. Böyle teknoloji olmaz olsun. Kafanın tepesinde takılan burun silme tuvalet kâğıdı rulosundan nerelere geldik. Hiç hoş değil. ■ GÜLHİS



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Nicer Dicer

Tabii ki de... İniobir Giofetü gibi bir köşe olacak da Nicer Dicer orada bulunmayacak, öyle mi? O insanı hipnotize eden telemarket reklamı, tek bir hamlede bütün sebzeleri şipşak dilimlemesi ve birbirleriyle uyumlu çalışan bin bir parçayla beraber insanın aklını başından almaması resmen imkansıza yakın.

Mutfağın en temel işidir bir şeyler kesmek. Her ne kadar temel olsa da en çok zaman alan şeylerden biri de aynı zamanda. Hele bir de benim gibi beceriksiz, hadi kendime çok yüklenmeyeyim, acemi iseniz domatesi küp küp kesmek dakikalar alabilir. Fakat Nicer Dicer'la birlikte bunu sadece TEK bir hamlede saniyeler içinde yapmak... Bunun konforunun hayalini düşleyerek uyuyorum her gece. Abarttığımı mı düşünüyorsunuz? Ah Nicer Dicer'a ne zamandan beri heves ediyorum bir bilseniz!

Valla yıl ben diyeyim 2005, siz deyin 2006. Hani bilirsiniz Ülker Chewydent reklamına da konu olmuş bir telemarket klişesi olarak arkada kısık sesli İngilizce bir ses, üst planda da seviyesi yüksek bir Türkçe dublaj. Aynı o hesap bir telemarket reklamı, ekrandaki şef ve bir kadın bir şeyler kesme konusunda yarış ediyorlar. Şef bıçağına güvenirken kadın tabii ki Nicer Dicer kullanıyor. Ve tahmin edebileceğiniz gibi kadın şefi tokat manyağı yapıyor. Ben çoktan âşık oldum bile fakat reklam bitmek bilmiyor. Meyveler, sebzeler fütursuzca dilimleniyor. Hele bir patates kesiliyor ki direkt kızarmaya gidiyor. Bu da artık annemin paçasına "LÜTFEĞN ALALIM ŞUNU!" diye yapışmama neden oluyor.

8-9 yaşlarındaki bir çocuğun buna heves etmesi çok aptalca ama mühim iki nokta var: Birincisi çocuklar genelde aptal saptal şeylere heves eder zaten. İkincisi de daha hızlı kesilen patates, daha çok patates kızartması anlamına gelir, e yapmayın Allah aşkına her çocuk patates kızartmasına bayılır! Ama annemin beni "O aleti kullanmak için sebzeleri kesmen gerekiyor ne anlamı var ki?" argümanı ile bertaraf etmesi oldukça basit olacaktı...

Aradan 15 sene geçti ve ben kocaman bir herif oldum. Patates kızartmasıyla aram eskisi kadar iyi değil ama Nicer Dicer hevesim bir an bile sönmedi, sönecek gibi de durmuyor. Okul bittiği zaman (umarım biter :P) kendi mutfağımda başucu edeceğim, hiç kaçarı yok! ■ CEVDET







Piksel Günlükleri

Issız oda

2010 yılının yaz ayları ve benim gayet de korsan oyun tükettiğim dönemler. Kendime yeni bir PS2 oyunu almak için İzmir - Çankaya'ya gitmiştim ki Çankaya o zamanlar İzmir'in Silikon Vadisi gibi bir şey. Hatta bir keresinde bir arkadaş için Mp3 çalar ararken sorduğumuz satıcı "Mp3, Mp4, Mp5, Mp6, Mp7, hepsi var abi" demişti hiç unutmam.

Her neyse, "PS2 OYUNLARI BULUNUR" yazılan bir pasajın önüne geldim ve altında duran gence PS2 oyunu sordum. "Var abi, beni takip et" dedi, pasaja girdi, ben de peşine takıldım. Ne var ki pasajın aslında %90 oranında terk edildiğini ancak içeri girince fark edebilmiştim. Habire ıssız köşelerden dönüyor ve boş dükkânların içinden geçe geçe ilerliyorduk.

Nihayetinde üst kattaki bomboş bir dükkâna geldik. Boş dükkânın köşesinde yamuk bir koli vardı ve eleman "Git seç abi oradan" dedi. Bağırsam sesimi kimsenin duymayacağı bir yere geldiğimizi fark edince beni bir ter bastı ve dönüp deliler gibi kaçmak istedim. Ama artık çok geçti. Eleman arkamda dikiliyor ve içeri girmemi bekliyordu çünkü.

Çaresiz kaderime razı olup boş dükkâna girdim ve tavuk gibi kolinin dibine çömerek korsan oyunlara bakmaya başladım. Kolinin içinde olabilecek en boktan, ya da hiç ilgi çekmeyen, daha doğrusu satamadıkları oyunlar vardı. Fakat hiç oyun almamanın bana başka şeylere mâl olacağını çok iyi bildiğimden bu fikri hemen aklımdan çıkardım, keza ben hiç oyun ayırmadıkça eleman bariz biçimde geriliyordu. Nihayetinde PS1 döneminde çok da beğenmediğim bir serinin son oyununu buldum: Syphon Filter: Dark Mirror.

Hiç yoktan iyidir diye düşündüğüm oyunu satın alınca Shawshank Redemption gibi özgürlüğüme kavuştum ve hemen orayı terk ettim. Büyük badire atlatmıştım. En bombası da sırf almış olmak için aldığım Dark Mirror efsane bir oyun çıkmıştı. Halen de bu oyunu her görüşümde istemsiz şekilde ellerimle kıçımı örterim.

■ EMRE S.

KONSOL

NEO GEO CD

Ucuz etin yahnisi yavan olur

90'ların başında arcade kalitesini evlere getirmek büyük bir hayaldi. Tabii inanılmaz derecede pahalı olan Neo Geo sistemi hariç. SNK arcade'lerde kullandığı teknolojiyi bir konsol olarak da oyunculara sunmuştu, fakat konsolun kendi fiyatı kadar devasa büyüklükteki kartuşlarının fiyatları da el yakıyordu. SNK ev konsolu savaşlarına girecekse buna mutlaka bir çare bulmalıydı. Tahmin ettiğiniz gibi de buldukları çözüm o dönemlerde yeni yeni filizlenen ve kartuşlara oranla çok daha ucuza mâl olan CD teknolojisi oldu. Böylece 1994 yılında piyasaya çıktı Neo Geo CD.

CD'ler kartuşlardan çok daha ucuz olup, daha iyi bir ses kalitesi de sunsa dönemin teknolojisi CD'lerden tam verim alabilecek kadar gelişmemişti maalesef. Keza konsolun CD okuyucusu da yalnızca 1X hızındaydı ve bu tahammül edilemez yükleme süreleri anlamına geliyordu. The King of Fighters oynarken her raunt arasında neredeyse 1dk kadar beklediğinizi hayal etsenize.

Ayrıca PS1 ve Saturn gibi konsollarla sektör yavaş yavaş 3. boyuta kayarken Neo Geo CD'nin ikinci boyutta çakılı kalması da tabutundaki son çivi oldu. Satışlar özellikle Batı'da beklenin hayli altında kaldı ve sadece 3 yıl içinde duyurusu bile yapılmadan sessizce yarıştan çekildi. Gene de arkasında gayet iyi sayılabilecek bir oyun kütüphanesi bıraktı ki oyunların NGCD versiyonlarının içerdiği aranjman müzikler ve ekstralar yüzünden benim favori konsollarımdandır. ■ EMRE S.





TARİHTEKİ İLK TAŞINABİLİR OYUN

Oyuncak oldu ellerinde

Nintendo Gameboy video oyunları tarihinde büyük bir devrimdi. Çünkü arcade salonları ve evlerinin ardından oyunculara üçüncü bir oyun alanı açılmıştı: Avuçlarının içi! 1989 yılından itibaren taşınabilir konsollar ve oyunlar sektörde yepyeni bir pazar haline geldi. Nintendo Switch, 3DS, PS Vita, hatta cep telefonlarımız gibi son örnekleriyle bugüne kadar da sürdü. Peki bu müthiş fikir 1989'a kadar başka kimsenin aklına gelmemiş miydi?

Tarihler 1976'yı gösterirken oyuncak devi Mattel'de bir ürün geliştirme mühendisi olan George J. Klose'ın aklına hesap makinelerini oyun makinesine dönüştürme fikri geldi. Ne büyük rastlantıdır ki yıllar sonra Gameboy'u geliştirecek olan Gunpei Yokoi'nin ilk ilham kaynağı da insanların metroda kurcaladıkları hesap makineleri olacaktı. Bu fikirle harekete geçen George, hesap makinesini ekranda bir noktanın hareket edeceği şekilde modifiye etti ve prototip olarak Mattel'e sundu. Fakat Mattel bir oyuncak firmasıydı ve karşılarına ilk kez böyle bir proje geliyordu.

Ne var ki firma kendileri için oldukça yeni bir alan olmasına rağmen bu fikri çok beğendi ve geliştirip 1976 yılında Mattel Auto Race adı altında piyasaya sürdü. Gameboy'dan tam 13 sene önce! Kalem pille çalışan bu el oyununda oyuncular yarış arabalarını üç şerit arasında sürerek süre dolmadan parkuru tamamlamaya çalışıyorlardı. Bu esnada diğer arabalara çarpmamaları gerekiyor, istedikleri zaman da 4 farklı viteste oyunun hızının değiştirebiliyorlardı. Tabii oyunun grafikleri hayli ilkeldi, oyuncunun arabasını "!" işareti, rakip araçlarıysa sadece "i" harfi temsil ediyordu. Oyunun çıkarabildiği sesler de basit bipleme sesleriydi o kadar. Gelgelelim oyunun tamamen elektronik parçalardan oluşması (keza bundan öncekilerde hep mekanik parçalar vardı) onu farkında olmasa da tarihin ilk taşınabilir video oyunu sınıfına sokuyordu. Üstelik firmanın hiç ummadığı kadar da başarılı olmuştu. Öyle ki Auto Race ve hemen ardından gelen Mattel Football'un başarısı firmanın elektronik departmanını açmasına bile sebep olacaktı.

Video oyunları o dönemler daha çok basit eğlencelikler olarak görülüp oyuncak sınıfına sokulduğu için Mattel Auto Race'in oyun dünyasındaki etkisi bir Gameboy kadar olamadı tabii. Ama gene de video oyunlarının yavaş yavaş hayatımızın her köşesine yayılmaya başladığını ispatlayan en önemli örneklerden biri oldu. Bu bile karşısında önümüzü iliklemeye yeter bence. ■ EMRE S.



THE LOST VIKINGS™

Blizzard'ın Blizzard olmadığı zamanlar

-Erkut Altındağ

Evet, bu ay Son Jeton'da çok eskilerden bir oyunu ağırlıyoruz. The Lost Vikings, Silicon & Synapse firmasının (bugünkü adıyla Blizzard!) tasarladığı, oyuncuların üç farklı Viking karakterinin her birine rehberlik ettiği (istediğiniz anda yönettiğiniz karakteri değiştirebiliyorsunuz) bir platform oyunu olarak ilk olarak 1993 yılında SNES konsolu için raflardaki yerini aldı. İşler yolunda gidince bir sene sonra neredeyse tüm platformlar için tekrar piyasaya sürüldü.

Oynanış aslında oldukça basitti. Kahramanlarımız, uzaylı Croutonian İmparatoru tarafından kaçırılan üç farklı Viking idi ve oyun içerisindeki bölümler, her bir Viking'in eşsiz becerileriyle arkadaşlarına yardımcı olmasını gerektirecek şekilde tasarlanmıştı. Her üç karakteri de çıkış noktasına ulaştırmadan bölüm tamamlanmıyordu. Vikinglerimizin her biri, düşmanlardan yara alarak veya yüksek yerlerden düşerek kaybedebilecekleri üç sağlık noktasına sahipti. Eğer bir Viking'in sağlık puanı biterse ölüyordu ve oyun kalan Vikinglerle devam ediyordu ancak bölüm kazanılamaz hale geldiği için sonuç itibariyle bölümü yeniden başlatmak ve tekrar denemek zorunda kalıyorduk. İyi haber, oyun sınırsız hak sunduğu için kaldığımız yerden devam edebiliyorduk. Ayrıca yeni bölüme geçtiğimizde bir şifre alıyor ve ana menüden bu şifreyi girerek oyuna kaldığımız bölümden devam edebiliyorduk. Bu sebepten dolayı hep yanımızda kâğıt kalem bulundurur ve yeni bölüm şifrelerini not alırdık. Mevcut oyunların kolay kayıt sistemleri düşünüldüğünde, bize insanlık olarak kâğıdı ve kalemi mutlaka kullanmamız gerektiğini hatırlattığı için bile The Lost Vikings özel bir oyundu. Bu "ilginç" kayıt sistemine günümüzde pek rastlanmıyor.

Dönemin oyunlarına göre oldukça uzun sayılabilecek oynama süresi (toplam 42 bölüm), akıcı oynanış mekanikleri ve ideal öğrenme eğrisi, esprili replikler, düşünmeye sevk eden bulmacalar ve son derece eğlenceli ve absürt bir oyun arıyorsanız, piyasaya çıktığı yıla hiç bakmadan The Lost Vikings'e mutlaka bir göz atın. The Lost Vikings içerisinde, oyunun kahramanları gibi keyifli bir şekilde kaybolmanız ümidiyle...



NEDEN EFSANE OLDU?

THE LOST VIKINGS 2: NORSE BY NORSEWEST

Oyunun dünya çapındaki başarısı üzerine 1997 yılında Beam Software tarafından devam oyunu yapıldı. Yine Interplay'in dağıtımcısı olduğu devam oyununda, tanıdık Vikinglerimize ek olarak iki yeni oynanabilir karakter daha vardı. Eski karakterlere de ciddi güncellemeler yapılmış, tüm karakterlerimiz sibernetik özelliklere kavuşmuştu. Örneğin Erik turbo bir modda koşabiliyor ve kaskı sayesinde artık yüzebiliyordu. Baleog biyonik kolu sayesinde belirli bir mesafeden düşmanları parçalayabiliyor ve kanca kullanabiliyordu. Benzer şekilde Olaf da boyununu birden değiştirip küçük alanlara girebiliyor, aynı zamanda kalkanı aracılığıyla özel bir gaz kullanıp kendini bızlandırıyor, altındaki blokları kırabiliyordu. Oyun dergileri tarafından başarılı bir devam oyunu sayıldı ancak tüm oyun yazarlarının ortak bir fikri vardı: İlk oyunu geçemedi!

HER KARAKTERİN SAHİP OLDUĞU ÖZEL YETENEKLER

Oyun içerisinde her Viking karakteri bize farklı bir oynayış sunuyordu. Örneğin Erik arkadaşlarından daha hızlı koşup zıplayabiliyor ve kaskıyla bazı duvarlardan ve düşmanların yanından geçebiliyordu. Baleog kılıcıyla ya da yayıyla uzaktan düşmanları öldürebiliyordu. Yay, uzaktan anahtarları veya önemli düğmeleri vurmak için de kullanılıyordu. Olaf kalkanıyla düşmanları ve mermilerini engelliyor ve kalkanını bir paraşüt gibi kullanarak havada süzülebiliyordu. Olaf'ın kalkanı, Baleog'un üzerinde yürümesi ve Erik'in daha yüksek alanlara ulaşmasına izin vermek için bir platform olarak da kullanılabiliyordu. Taş-kâğıt-makas stratejisini platform türüne en iyi yansıtan oyunlardan birisi olarak kabul edilir The Lost Vikings.

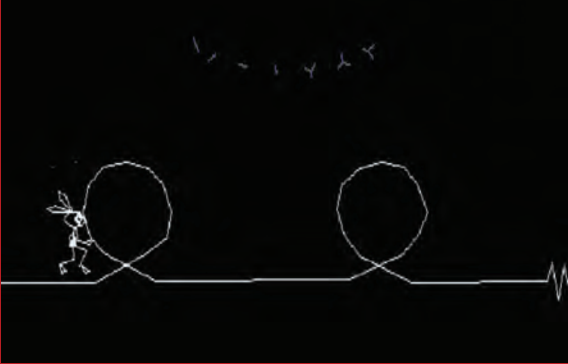
MUHTEŞEM DİYALOGLAR VE ÖZGÜN BÖLÜM TASARIMLARI

Erik'in "İçimde kötü bir his var" repliği, henüz oyunun başında bize oyunun oldukça eğlenceli geçeceği mesajını veriyordu. Akıllıca yazılmış diyaloglar ve karakterler arasındaki minik atışmalar, bir platform oyunu için oldukça renkliydi. Platform bulmacalarının en zor yerinde "şu grafiklerimize baksana, muhteşem!" diyen bir karakterle oynamak inanılmazdı. Benzer şekilde bölüm tasarımları da dönemin platform oyunlarıyla kıyaslandığında birkaç gömlek üstündü. David Craddock'un 2013 yılında Blizzard ve Blizzard North'un oyun endüstrisini nasıl değiştirdiğini anlattığı kitabında, aynı zamanda The Lost Vikings'teki bölüm tasarımlarının nasıl yapıldığını anlattığı çok özel bir bölüm bulunuyor. Örneğin, yazıldığı dönemde bölüm tasarım araçları olmadığı için bölümler ilk etapta tamamen kâğıt üzerine çizilmiş veya ilk etapta beş farklı Viking'le düşünülen oyun zorluğu arttırmaması için üç karakterle sınırlandırılmış. Sıfırdan bir oyun tasarlayıp bir dünya inşa etmek gerçekten de çok özel bir iş...

HER YERDELER!

Bir oyunun klasik olarak sınıflandırılması için oyuncu üzerinde bıraktığı etkilerin yıllar sonra da devam etmesi beklenmektedir. Zaman geçtikçe çıkan yeni oyunlar, eski bir oyuna sürekli atıfta bulunuyorsa, o oyun zaten bir klasiğe dönüşmüş demektir. Bunun sayısız örneğini The Lost Vikings için verebiliriz. The Frozen Throne'nun Monolith senaryosunda, Dark Troll Komando kahramanının isimleri Kayıp Vikingler'le aynıdır; Erik, Baelog ve Olaf. StarCraft II'de yeni bir birime Viking adı verilmiş ve web sitesine Kayıp Vikingler adlı bir ünitenin resmi konulmuştu. Son olarak Heroes of the Storm'a oynanabilir bir kahraman olarak eklenmişlerdi. The Lost Vikings seçildiğinde üç karakteri de eşzamanlı yönetiyorduk.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



VIB RIBBON *[PSX, PS3, PSP, VITA]*

Yaratıcısı Masaya Matsuura'nın şapkadan çıkardığı beyaz tavşanı Vib Ribbon, PaRappa the Rapper olmadan var olamazdı kesinlikle. O oyunun başarısı Matsuura ve Sony arasındaki bağları kuvvetlendirip sonraki oyunu için gereken özgürlüğü sağlamıştı. Olayımız siyah bir geri planda beyaz bir çizginin üstünde yürüyen yine karalama gibi duran tavşanımız Vibri üzerineydi. O yürüdükçe arkada bir müzik çalıyor ve beyaz çizginin üstünde engeller oluşturarak oyuncudan bunları aşması bekleniyordu, görseli değişik bir ritim oyunuydu yani. Yalnız müzikler bir acayipti, oyunda sadece 6 parça vardı ve hepsi de aşırı mutluluktan sinirlerinizi bozan türden şarkılardı ve Laugh and Peace isimli bir Japon grup tarafından icra ediliyordu. Siz de ikinci parçada oyunu ana menüye atıyordunuz ki amaç da buydu. Zira oyun size kendi müzik CD'nizi takarak (oyun diski çıkarılıp yerine müzik diski konuyordu) oynama imkânı sunmuştu. Bu aşırı orijinal fikir 2000 yılı için biraz erkendi çünkü alete Metallica CD'si koyunca şaftı kayan oyun neredeyse oynanamaz hale geliyordu. Elimde bir Britney Spears albümü olsa muhtemelen daha iyi sonuçlar alırdım diye tahmin ediyorum. Oyun epeyce tuttu ve Batı'ya hiç uğramayan iki devamı daha yapıldı, hatta ve hatta 2012 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi'ne kalıcı olarak kabul edildi. Öyle de ilginç bir yapımdır kendisi, şu an Vita'nız falan varsa halen indirip oynayabilirsiniz PSN'den ama o Dimmu Borgir diskini takıp da oyun tarafından linç edilme hissini ancak zamanında o küçük gri kutuya sahip olanlar hatırlayacaktır. ■ EREN E.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

HOOTERS ROAD TRIP *[PC, PS1]*

Amerika'daki ünlü Hooters restoran zincirini duymuşsunuzdur belki. Garson olarak fiziklerini fazlasıyla öne çıkaran kıyafetler giyen ablaların çalıştığı, sadece bu yüzden de aynı yemeğe iki katı para almasına rağmen deli gibi talebi olan bir mekân işte. Hooters Road Trip de bir reklam oyunu anlayacağınız.

Açıkçası sadece seksapelden ekmek yemeğe çalışan oyunun türünün yarış olması hayli ilginç. Arabanızı seçip şehirler arası yarışlara giriyorsunuz ve her yeni şehre vardığınızda hayallerindeki işi yaptıkları yüzlerinin her halinden belli olan (?!) olan Hootersçı ablalar çıkıp "Jacksonville'e hoş geldin ciğerim, ne de güzel sürdün" gibisinden şeyler söylüyor. Yükleme ekranlarında da göğüs kası çalışmış başka ablaların resimleri oluyor falan. Oyundaki bütün cinsellik de bundan ibaret aslında.

Ne var ki oyunun kontrolleri öylesine kötü ki çektiğiniz eziyetin karşılığı bu kadarcık olmamalı. Abartmıyorum yarışlar sürekli olarak arabanızı yolda tutmaya çalışmakla geçiyor ve dışarıdan bakıldığında direksiyonda sanki rahmetli Levent Kırca'nın sarhoşu varmış gibi duruyor. Fakat bu sizi korkutmasın, kontrollerin ne denli berbat olduğunu yapımcılar da fark etmiş olsa gerek ki yapay zekâyı komple çıkartmışlar. Sürekli sağa sola toslamanıza rağmen hayretler içerisinde birinci olduğunuzu fark ediyorsunuz.

Grafiklerin leşliği, özensizlikte ders niteliğindeki menüler gibi konulara girmeyeceğim bile. Keza "Azıcık meme-bacak göstersek gençler alır mı ki?" kafasıyla yapıldığı her halinden belli olan, o yüzden geri kalan her şeyi dökülen bir yapım Hooters Road Trip. Bu haliyle Çılgın Dershane serisinden pek farkı yok yani. ■ EMRE S.





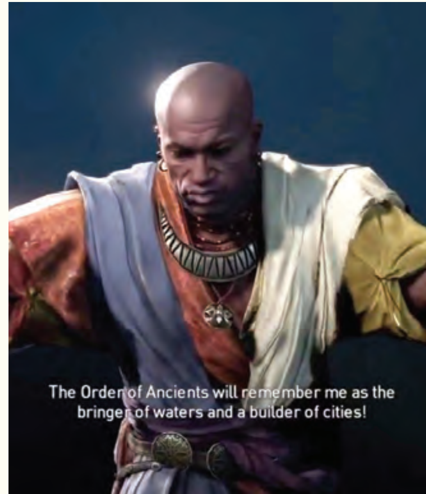
SCARAB'IN GÖLGESİ

[ASSASSIN'S CREED: ORIGINS]

İntikam yolculuğundaki Bayek, Order of the Ancients'ın önemli üyelerinden Scarab'ın izini Letopolis şehrinde bulmuştu. Şehrin yöneticisi Taharqa'dan Scarab hakkında bilgi edinebilecekti.

Ailesi ve şehir halkı tarafından çok sevilen, nüfus sahibi, güçlü bir kişilik olan Taharqa kum fırtınalarının kuraklaştırdığı şehre yeniden hayat vermeye çalışıyordu ve şehrin sakinlerinden bu uğurda çalışmalarını talep ediyordu yalnızca, o kadar. Bayek, Taharqa'yla tanışır tanışmaz şehir haydut saldırılarına uğrayınca Taharqa ondan yardım istedi. Bayek'in amacı bu değildi aslında ancak Taharqa ona bir Medjay olduğunu, yardıma muhtaç olanları geri çevirmemesi gerektiğini hatırlattı ve ancak ona yardım ederse Scarab'la ilgili bildiklerini paylaşacaktı. Bayek biraz istemeyerek de olsa kabul etti ve Scarab ile adamlarının yanında yer alarak ardı arkası kesilmeyen haydut saldırılarından şehri korumayı başardı.

Akşamında Taharqa'nın eşi, oğlu Kawab ve Scarab'ın adamları tarafından işkence edilip dili kesilen kayınpederiyle birlikte neşe içinde yemek yerken Bayek'in başı dönmeye başladı. Zehirlenmişti. Scarab'ın ta kendisiydi Taharqa. Bayek kendinden geçerken ne kadar saf olduğunu, Taharqa'nın gerçek kimliğini halkından ve ailesinden nasıl da saklayabildiğini, Order'ın ne kadar sinsi olabileceğini düşündü.



Gözlerini açtığında çölün ortasında, boynuna kadar kuma gömülü haldeydi, etrafında vücutları kuma gömülü kafataslarıyla sarılıydı. Sıcaktan, veya geceye kadar yaşarsa soğuktan ölmesi uzun sürmeyecekti yani. Eşini, kaybettiği çocuğunu düşündü, halüsinasyonlar görmeye başladı. Yakınlarına gelmiş sadık atı ve kartalının yardımıyla güç bela oradan çıkabildi, gidip elinden alınan silah ve zırhlarını geri aldı ve çok kısa sürede güvenini kazanmış ve aynı hızda ona ihanet etmiş Taharqa'yı korunaklı mekânında bulup öldürdü. Taharqa ölürken "bu zafer sana huzur getirmeyecek" demişti. Öyle de olacaktı. Bayek cesedin başındayken Taharqa'nın ailesi geldi ve gözyaşları içinde Bayek'e lanet etmeye başladı. Bayek onlara gerçeği açıkladı, Taharqa'nın ölümünün şoku yetmezmiş gibi bir de onun gerçek kimliğini öğrenmenin şokunu yaşadılar. Bayek'in Taharqa'nın eşinden ve kayınpederinden bir isteği vardı: "Kawab'ı babasının miras bıraktığı kan ve gölgelerden uzak, iyi yetiştirmek artık sizin elinizde. Ona iyi bakın, ve eğer yapabilirseniz, anlamasını sağlayın..."

Ancak bunu yapamadılar.

Uzun yıllar sonra, Bayek artık Medjay görevini bırakmış ve The Hidden Ones adındaki gizli organizasyona liderlik ederken peşine Shadows of the Scarab isminde bir örgüt için çalışan suikastçılar düşmüştü. Bayek izleri takip etti ve evet, Shadows of the Scarab'ın lideri Kawab'tan başkası değildi. Ömrünü Bayek'ten intikam almaya adamıştı. Nihayetinde başarısız oldu ve mücadelelerinden Bayek galip çıktı ancak Bayek, Kawab'ın isteğini yerine getirip onu öldürmeyecekti.

"Baban dedenin dilini kesti, halkını bastırdı. Çocuk katillerini destekledi, sana ihanet etti. Babanın yaptığı hataları yapma. Ailemiz her zaman bizim gerçek 'kardeşlik'imiz değildir."

Kawab içten içe babasının takip etmemesi gereken, iyi biri olmadığını biliyordu ama kimse ona başka bir yol göstermemişti. Bunu yapan babasının katili oldu. Bayek ona The Hidden Ones'a katılmayı, doğru bir amaç için savaşmayı teklif etti. Bunu kabul eden Kawab'sa ileride The Hidden Ones'ın Orta Doğu ayağını kuracaktı. Yani daha sonraları Assassin's Creed'e dönüşecek organizasyonu. ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // ANİME // DİZİ // MÜZİK

THE KARATE KID

Eskiden izlediysem de hatırlamıyordum ben The Karate Kid'i. Arada sırada duyduğum "aa izlemedin mi Karate Kid'i" lafları haricinde kendisiyle tek alakam How I Met Your Mother'daki geyiklerdi, orada bir sempatim oluştu ama 80'ler yapımı koca üç filmi izleyecek kadar da değil. Geçenlerde Cobra Kai'nin (yıllar sonra gelen devam dizisi) bir fragmanını gördüm ve çok dizi izleyen biri olmasam da nedense acayip izleyesim geldi (iyi ki de gelmiş, efsane dizi cidden). Ama ondan önce şu bir türlü izlemediğim filmleri biz izlemek şarttı.

The Karate Kid muhtemelen tam da tahmin ettiğiniz tatta bir film. Kasabaya yeni eleman gelir, ortamın karateci serserileri bunu tartaklar, arada kız meselesi vardır, sonra bizim eleman karate öğrenip bu serserilerle turnuvada karşılaşır, turnuvayı kazanır. Ama işte bu kafada milyon tane film varken neden gidip buna iki tane devam filmi bir tane de devam dizisi çekmişler diye sorarsanız cevabı filmin içtenliği derim. Daniel'la Johnny'nin didişmeleri ayrı güzel, Daniel'la ustası Miyagi'nin hem usta-çırak hem de dostluk ilişkisi ayrı güzel, her şey tam 80'ler naifliğinde. Hani şimdi doğruya doğru, Cobra Kai bu film üçlemesinden bin kat daha müthiş ama filmlerin de tadı ayrı.

Bu arada... Barney haklıymış! Johnny yanlış bir şey yapmadı! Bütün suçlu Daniel! RaLpH MaCChiO... ■ **ÖMER**





TOWER OF DRUAGA: THE AEGIS OF URUK





Pekâlâ şimdi size olabildiğince sıradan bir animeden bahsedeceğim. Bir JRYO'nun içinde gibiyiz. Ekibimiz görevlere çıkıyor, zindanlara dalıyor, boss kesiyor, loot buluyor vesaire. Başarılı animasyonlar ve zindan temasının sık sık değişmesi seriyi keyifli kılıyor. Bir yandan o dünyanın içindeyiz ama bir yandan da karakterler sanki bir oyunun içindelermiş ve bunun farkındalarmış gibi davranıyor ki karşıdan bakınca evet saçma ama serinin çok da kendini ciddiye almayan havasına da uygun aslında, izlerken bu mevzuları da seviyorsunuz. Ama hani bol bol klişeden ve güzel olsa da birçok başka animeden ve oyundan tanıdık atmosferden çok daha fazla bir şey beklemeyin.

Peki ben bu seriyi niye yazıyorum durduk yere? Sebebi tabii ki ilk bölüm! Yani şu sıradan animenin öyle bir ilk bölümü var üzerinden 10+ yıl geçmiş, hâlâ arkadaşlarla muhabbet arasında göndermelerini yaparız. Bir yerlerde dokungaç ve kız gördüğümüz zaman direkt bu bölüm aklımıza gelir. Veya animelerde klasik "biz hepimiz arkadaşız, arkanızdayız, yürü be" gibi duygusal takılan sahneler olur ya "aha şimdi hancı da çıkacak" diye dalga geçeriz. "Eve dönünce evleneceğim" deyip direkt ölenler zaten süper… Hani gerisini canınız isterse izleyin de şu ilk bölüme kesin bir bakın. ■ **ÖMER**





THE STAND (MAHŞER)

Stephen King'in başyapıt olarak nitelendirilebilecek çok sayıda eseri var ve The Stand (Mahşer) de bunlardan biri. Kesintisiz versiyonu 1153 sayfalık bir canavar olan Mahşer, 1994 yılında bir mini dizi olarak karşımıza çıkmıştı.

Ölümcül bir virüs dünya nüfusunun çoğunluğunu yok etmiş ve hayatta kalanlar da iki gruba bölünmüşler; bunların birinin başında iyilik timsali Abagail Freemantle, diğerinin başındaysa kötülük timsali Randall Flagg var. Kitabın aslına mümkün olduğunca sadık kalan dizide, bu iki grubu iyi ile kötü arasındaki nihai savaşa götüren yolculuğa tanıklık ediyoruz.

Başrolünde CSI New York'tan da hastası olduğum Gary Sinise, Ed Harris, Rob Lowe, Ruby Dee, Molly Ringwald gibi ünlü isimlerin yer aldığı dizi 90 dakikalık dört bölümden oluşuyor. King, kitabın hayranlarını hayal kırıklığına uğratmamak için tek bir senaryo taslağı üzerinde altı ay uğraşmış, dizi başlayana kadar altı ayrı taslak yazmış. Kitabı ezbere bilmediğiniz taktirde yapılan ufak tefek değişiklikleri fark etmenizin imkânı yok; zaten bu dizi için boşuna King'in en iyi uyarlamalarından biri demiyorlar.

Covid yüzünden yapımı sarkan ve CBS kanalında 10 bölüm halinde yayınlanacak yeni bir Mahşer dizisi daha var, ama bence öncesinde bu diziyi izleyerek Mahşer'i okumadıysanız neler kaçırdığınızı bir anlayın derim. ■ **ESER**



DUFFY

ROCKFERRY

Rockferry çıktığında lisenin ilk yarısında falandım. Ruhen emo dönemlerim ama nedense emo müziklere pek sarmamışım. Hayata kızgın emo değilim, bezgin emoyum. Duffy de Mercy'le meşhur olmuş, eğlenceli şarkı, seviyorum.

Uzun yoldayız ama yaz değil. Nereye gidiyoruz hatırlamıyorum vallahi. Rockferry'i öyle yolda durduğumuz bir yerde gördüm, "Aa, bu kadını biliyorum" diye aldım. Düşünün, arabada CD'yle şarkı dinlenen zamanlar.

CD'yi bir taktık, albümde Mercy'den başka hareketli şarkı yok. Ulan zaten uzun yoldayız, hava kasvetli, ben emoyum. Bir liselinin bu kadar da üstüne gelinmez ki!

Warwick Avenue, Stepping Stone; döndürüp döndürüp dinliyordum. Bu yazıyı yazmak için açtım yine dinliyorum. Hanging On Too Long'u duyduğum anda arabadaymışım da camdan dışarı bakıp kırsal görecekmişim, serin havada benzin kokusu alacakmışım hissiyatına kapılıyorum.

Senelerdir uzun yola gitmiyoruz diye mi, o insanın bir şeylerden kolay etkilendiği yaşlar geride kaldığından mı bilemiyorum; artık albümler üstümde bu kadar büyük etki bırakmıyor. Sonbahar gelirken hatırladığım iyi oldu Duffy'yi. Siyah beyaz kapağı gibi kasvetli havada dinlenmelik tam Rockferry. ■ **GÜLHİS**

Oyungezer

SAYI: 156 - 2020/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


Standard Chartered
League
Premier

OGZ

www.oyungezer.com.tr